
VIDEOGAME CULTURE
REVISTA MENSUAL | Nº14
EDGE®
NINTENDO | XBOX | PC | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE
ESPAÑA 3,90€
8 413042 500971 00014
GLOBUS
PORTUGAL CONT 4€







Muchos serán los juegos que, como *Fracture,* que ocupa la portada de este número, se desarrollarán para 360 y PS3. Es lógico, ya que plantear producciones para las dos consolas asegura un buen número de ventas en todo el mundo, y las diferencias de jugabilidad y nivel gráfico no son muy apreciables para la gran mayoría de usuarios. Esto nos lleva a reafirmarnos en lo que siempre hemos defendido desde EDGE: por encima de las máquinas están los juegos, y a eso nos dedicamos en EDGE, a darte las mejores críticas de los juegos que ya puedes disfrutar y de los que vendrán. Precisamente de la valoración de los juegos analizados siempre opinan muchos de los lectores y es la comidilla de muchos foros. Unos dicen que el número que indica la valoración es muy pequeño, como si nos diera vergüenza ponerlo, y otros que es tan escueto que no queda claro si se da más importancia a la jugabilidad que a los gráficos o, simplemente, al gusto del crítico. Pues bien, en EDGE los análisis no sólo los hace una persona, sino que son el resultado de una valoración conjunta y, sobre todo, de la experiencia al tratar sobre juegos desde hace tantos años. La valoración final sobre un simple número del 1 al 10 no es más que el resultado lógico de todo el análisis realizado a lo largo del texto. Es cierto que algunos aspectos se valoran más que otros, pero es siempre la jugabilidad la que prima. Por todo eso, los textos no estan firmados, ya que EDGE la que se responsabiliza de las opiniones de los que escriben al analizar siempre de forma independiente cada uno de los textos que hacen los expertos. El caso de las opiniones de Biffo y compañía es diferente, y por eso no sólo la firman, sino que incluso se pone su foto y algunos datos sobre su experiencia en videojuegos. Sobre estas críticas opiniones con que cada vez nos "ataca" Mr. Biffo, precisamente hay que destacar que es lo más valorado por nuestros lectores en la última encuesta realizada. ¡Bravo!, finalmente todos hemos entendido el ánimo contestatario y provocador que mueve a Biffo cada mes en su columna.

AITOR URRACA, DIRECTOR.



imagina una nitidez y un color nunca vistos hasta ahora.

Imagina que el nuevo televisor Samsung Full HD LCD te permitiese disfrutar de las imágenes en alta definición. Su revolucionaria pantalla ofrece una intensidad de negro nunca vista, y por lo tanto, colores más ricos, intensos y reales, permitiéndote disfrutar de una calidad de imagen como no habías conocido hasta ahora. Gracias a la increíble combinación de tecnología y diseño del nuevo televisor Samsung Full HD LCD, es fácil imaginarlo. Para más información visita www.samsung.es



Televisor SAMSUNG FULL HD LCD
con pantalla super clear



www.samsung.es

EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Angel Jiménez, Santiago Quiñones y Lola Mayo.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Esther Codina**
ecodina@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Movil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 10/07 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**



SUMARIO

NÚMERO 14

Este mes



MOVIMIENTOS SÍSMICOS 48
LucasArts confía en que la tierra se mueva (literalmente) con su nuevo shooter en tercera persona, *Fracture*



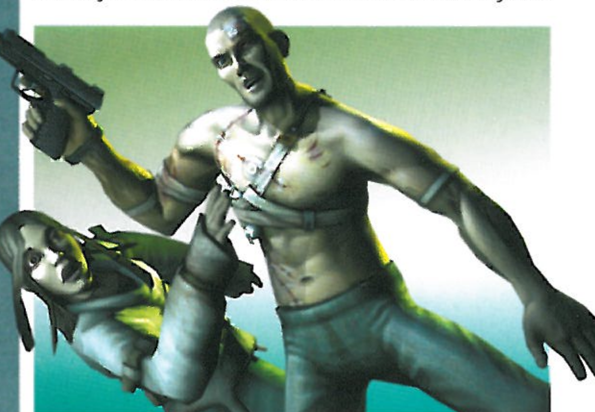
CARGA DE PROFUNDIDAD 56
Blade Interactive propone que el agua de los juegos sea una fuerza respetada y temida: probamos *Hydrophobia*



DISPARA Y CORRE 60
Nacido de juegos de carreras, tiro al blanco y pinball, Bizarre quiere que *The Club* sea más que un arma afilada



PEQUEÑOS PLACERES 66
Los Sims llegan a la Wii y la DS con unos personajes muy monos y un montón de *Animal Crossing*. Saluda a *MySims*



VA DE RETRO: SECOND SIGHT 92
No hace falta una bola de cristal para adivinar las innovaciones del shooter paranormal de Free Radical

Todos los meses

8 **Start**
Noticias, entrevistas y más

28 **Cosas sobre Japón**
El saltamontes y la serpiente

96 **The Making Of...**
Ghostbusters del C64

100 **Creadores**
LaNetro Zed

102 **A fondo**
Revisión de motores

104 **El progreso de Yak**
El juego de Jeff Minter está casi aquí

106 **La columna de Guest**
Tim Guest viaja

108 **Biffovision**
Época de cambios, según Mr. Biffo

110 **Fórum**
El correo, y Crashlander



SUMARIO

CONTINUACIÓN

Lo más



FORZA MOTORSPORT 2 — 360 — 32

MOH: AIRBORNE — 360, PC, PS3 — 34

SKATE — 360, PS3 — 36

COLIN MCRAE: DIRT — 360, PC, PS3 — 38

WAKFU — PC — 40

STUNTMAN: IGNITION — 360, PS2, PS3 — 42

OVERLORD — 360, PC — 43

DEVIL MAY CRY 4 — 360, PC, PS3 — 44

HEIST — 360, PC, PS3 — 44

Nuevo

SUPER PAPER MARIO — Wii — 72

SPIDER-MAN III — 360, PS2, PS3, PC, Wii — 80

MARIO STRIKERS: CF — Wii — 81

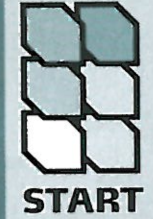
SH: FROM THE NEW WORLD — PS2 — 85

LOST IN BLUE 2 — DS — 86

WALKYRIE PROFILE: LENNETH — PSP — 88

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES — PC — 88

FFF: CHOCOBO TALES — DS — 90



START



8 **El final de la tormenta**
Seis años después de la Dreamcast, el sol brilla para Sega Sammy

14 **Juego pasivo**
¿Qué pasaría si por enviar e-mails o comprarte zapatos subieras de nivel?

16 **Dos pasan a ser muchos**
Two Worlds es un RPG que se ha convertido en un MMO



18 **La historia de hoy**
El canal Historia lleva su experiencia al mundo de los videojuegos

20 **Viaje de ida y vuelta**
El nombre Commodore está de vuelta al mundo de los juegos



22 **Paga tu juego**
Bungie y Epic toman posiciones en los contenidos gratis descargables

24 **Una carrera injusta**
Fontaneros y erizos juntos por fin en los Juegos Olímpicos de Beijing

POP: RIVAL SWORDS

Wii 74

BOOM BOOM ROCKET

360 76

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY
PC, PS2, PSP 78

AFTER BURNER: BLACK FALCON
PSP 82

GHOST RECON: AW 2

360, PC, PS3 83

SSX BLUR
Wii 84

HEATSEEKER
PS2, PSP, Wii 86

THEME PARK DS
DS 87

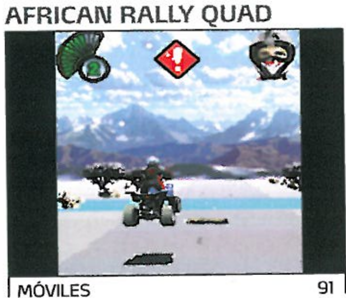
THE RED STAR

PS2 87

COOKING MAMA: COOK OFF
Wii 89

SUPERBIKE: SBK-07
PS2, PSP 89

HONEYCOMB BEAT
DS 90

AFRICAN RALLY QUAD

MÓVILES 91

METAL SLUG 3
MÓVILES 91

TANK RAID
MÓVILES 91



INDUSTRIA

El final de la tormenta

Seis años después de la Dreamcast, el sol brilla para Sega Sammy

La última vez que Sega salió en los titulares de prensa fue en el 2000, cuando estaba perdiéndolo todo. Las malas ventas de la Dreamcast, el exceso de gastos en marketing, las pérdidas de 280 millones de euros y la dimisión del presidente Shoichiro Irimajiri abrieron tiempos duros para una compañía que ya había acumulado pérdidas en otros dos sectores: sus salas de juegos recreativos y la consola Saturn.

Los titulares, después de las noticias sobre la inestabilidad de los proyectos de Sega, han reseñado no sólo su crecimiento económico, sino también su recuperación de confianza

Y después empezaron a correr las noticias: que Dreamcast se terminaba, que se iba a vender todo el inventario y que se producirían recortes. Y Sega pasó de ser propietaria de una plataforma a reconvertirse en empresa proveedora de contenidos. Su presencia en el mercado de software para videojuegos ha descendido hasta un reducido 4,2 por ciento; su objetivo ahora es dominar el sector en un 25 por ciento. Su tradicional método de contratación y de desarrollo era centralista y japonés; pero ahora quiere incluir nombres de talento en su plantilla.

Han tenido que pasar más de seis años para que surja el nuevo Sega, aún en período de transición, pero que ha recuperado el control gracias a severas restricciones, entre ellas el despido de casi un tercio de sus empleados en Tokyo en 2001 y la supresión de dos proyectos que no daban beneficios, SegaNet y Dreamarena en 2002. Después de unos pocos meses, empezaron a verse los primeros beneficios en tres años. Y cuando Sammy, el gigante del arcade, compró todo el stock de Sega en 2004, creando el holding Sega Sammy, los beneficios del año se triplicaron hasta los 50 millones de euros. Pero los titulares del pasado año, después de haber estado cargados de noticias sobre la inestabilidad de los proyectos de Sega, han reseñado no sólo el crecimiento económico de la empresa, sino también la recuperación de su confianza. La oficina de Sega



en España se reabrió el verano pasado y, aunque la plantilla de momento es muy escasa, optimiza sus recursos de forma asombrosa y lucha por volver a tener un puesto en el panorama del videojuego nacional. Recientemente se ha unido a la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, coincidiendo con el anuncio de que ha sido la *third Party* que más ha vendido para la PS3.

Sega Sammy, como Bandai Namco, es una unión construida para hacer frente a las tormentas. Con cerca de 60 empresas distintas, sus socios van más allá de los videojuegos, las máquinas de *pachinslot* o las recreativas. Entre sus integrantes están la empresa inmobiliaria Recipe, el fabricante de juguetes Top One (alias Sega Toys), Telecom Animation Films, Sega Sammy Golf Entertainment (propietaria del North Country Golf Club de Hokkaido) y XYZ Cinemas, además de otras empresas que se dedican a los juegos de dardos electrónicos, un entretenimiento muy popular en Tokyo. Todo para responder a las tendencias actuales y futuras del mundo del entretenimiento.

Y tienen que responder. La precariedad del sector del entretenimiento en Japón ha provocado altibajos en la evolución de Sega. En febrero, una misma información hablaba de la solidez de su división de videojuegos y señalaba pérdidas debido a la crisis del mercado de máquinas de *pachinko*, el que fuera el gran monopolio lucrativo de Sammy. Mientras, *Ryu Ga Gotoku 2* vendía más de 500.000 unidades y dominaba las listas de juegos japoneses. El simulador de citas amorosas para DS *Oshare Majo: Love And Berry* repitió el éxito. Nadie querría poner dinero en ningún sector de la industria en el que tuviera que vérselas con Sega. Y es que está invirtiendo en todas partes. En un intento de explotar el peculiar potencial de crecimiento del sector arcade occidental, Sega ha reinventado GameWorks y DreamWorks Universal, ahora en manos de Sega Sammy. Mientras Sammy controla los recursos en Japón, ocupándose de la ascendente tarjeta IC y del decadente (al parecer) mercado de *pachinko*, GameWorks explora el entretenimiento que ofrecen las boleras y los complejos de ocio. Muchos lugares de entretenimiento ofrecen ahora centros de ocio y deporte dominados por grandes pantallas planas junto a los tradicionales

Movimientos

El Quién es Quién de los que han estado en Sega a lo largo del tiempo.

El movimiento de los principales actores de Sega a lo largo de los años puede parecerse a un juego de la silla con música de Aphex Twin, algo bastante ininteligible. Dimisiones aparte, la mayor parte de sus altos directivos sigue trabajando en el mismo tipo de puesto que tenía antes de la fusión, y muchos con el mismo equipo de antes, aunque con otro nombre.

- **Nombre: Yu Suzuki**
Ha participado en: *Hang-On* (arcade), *Space Harrier* (arcade), *Virtua Fighter* (arcade), *Daytona USA* (arcade) y *Shenmue*
2000: Presidente, AM2
2007: Jefe de Departamento, New Entertainment R&D 2

- **Nombre: Toshihiro Nagoshi**
Ha participado en: *Daytona USA* (arcade), *F-Zero GX, Super Monkey Ball* y *Ryu Ga Gotoku/Yakuza*
2000: Presidente, AM4 (Amusement Vision)
2007: Jefe de Departamento, New Entertainment R&D 1

- **Nombre: Tetsuya Mizuguchi**
Ha participado en: *Sega Rally Championship* (arcade), *Rez* y *Space Channel 5*
2000: Presidente, AM9/UGA
2007: COO, Q! Entertainment

- **Nombre: Akinori Nishiyama**
Ha participado en: *Phantasy Star, Sonic Adventure* y *Sonic Rush*
2000: Diseñador, Sonic Team
2007: Jefe de Departamento, Global Entertainment División Investigación y Desarrollo

- **Nombre: Yuji Naka**
Ha participado en: *Phantasy Star, NiGHTS Into Dreams, Sonic Adventure* y *ChuChu Rocket!*
2000: Presidente, Productor, Sonic Team
2007: Consejero delegado, Prope

- **Nombre: Takashi Iizuka**
Ha participado en: *Sonic & Knuckles, NiGHTS Into Dreams, Sonic Adventure* y *Sonic The Hedgehog 2007*
2000: Director, Sonic Team
2007: Presidente, Sonic Team USA

- **Nombre: Makoto Uchida**
Ha participado en: *Altered Beast* (arcade), *Golden Axe* (arcade) y *Dynamite Cop* (arcade)
2000: Diseñador, AM1 (WOW Entertainment)
2007: Jefe de Departamento, Sega Studio China R&D

- **Nombre: Mie Kumagai**
Ha participado en: *Virtual On Marz, Astro Boy: Omega Factor* y *Virtua Tennis* (arcade)
2000: Productor, AM3/Hitmaker
2007: Jefe de Departamento, Amusement Software



salones de juegos, y Sega Amusements USA sigue intentándolo con juegos importados de Oriente, como *Mushiking*.

El equilibrio que Sega ha venido manteniendo entre el sector de entretenimiento doméstico y el arcade ha estado en el punto de mira desde que el presidente de Sammy, **Hajime Satomi,** recién creada Sega Sammy, expresó su deseo de cambiar la orientación de Sega, centrada en el hogar, y dirigirla hacia los juegos recreativos. El Atomiswave de Sammy, compatible con JAMMA, sería su plataforma y Satomi avisó a Sega de que, si no cedía en aspectos como éste, Sammy compraría las acciones que le permitieran controlar la empresa.

Aunque lo de controlar el 25 por ciento del mercado de los videojuegos queda un poco lejos, se han disipado los temores iniciales de que Sega se convirtiera en una especie de super-Sammy. Mientras, su eficacia operativa ha mejorado mucho. El apoyo por parte de su división de juegos para móvil y la Consola Virtual de Wii han dado solidez a un catálogo que, de otra manera, se hubiera extinguido o hubiera quedado relegado a la siempre mediocre serie Sega Ages. Los beneficios de disponer de distintos lugares para relanzar las franquicias son evidentes. Si *After Burner Climax* no hubiera estado en los arcades, quizá al título de PSP *After Burner: Black Falcon* le hubiese faltado ímpetu o tecnología para salir adelante.

El desarrollador de *Black Falcon,* Planet Moon, está entre algunos de los nuevos colaboradores de Sega. También están Monolith *(Condemned),* los maestros de los juegos de acción y terror urbano, y los magos de las múltiples plataformas, Sumo Digi-



Uno de los proyectos más importantes de Sega, la adaptación de *La Brújula Dorada (The Golden Compass)* de Philip Pullman (Se diluye la opción para el título de *Luces del Norte)* es un Goliath multiplataforma. Con este proyecto reaparece Shiny Entertainment, recuperándose de la dimisión de su fundador, David Perry, y de la poca aceptación de *The Matrix: Path Of Neo*. ¿Se ha fijado Sega en su talento o en su reputación? Lo sabremos en Navidad.

tal (*OutRun 2006: Coast 2 Coast, Virtua Tennis 2* y *3)*. Entre los títulos que vendrán están *Universe At War: Earth Assault,* de la boutique del RTS Petroglyph, *Crush,* del nuevo Kuju, Zoe Mode, así como juegos RPG y FPS basados en la franquicia *Aliens* de Obsidian *(Neverwinter Nights 2)* y Gearbox *(Brothers In Arms)*. El reciente anuncio de una colaboración con la editorial de cómics Marvel incluye la utilización de personajes como Iron Man, Capitán América, el Increíble Hulk y Thor; aunque todavía no se ha anunciado quién será el desarrollador para estos juegos, es de esperar que será un especialista en juego de acción.

No todas las estrellas que Sega ha contratado para su expansión por el mercado occidental están tan hechas a la medida. Dos de sus más destacadas adquisiciones –Creative Assembly en 2004 y Sports Interactive en 2006– parecen destinadas a asegurar ciertas plazas fuertes en este tumultuoso mercado de los juegos. *Total War,* de Creative, y la serie *Football Manager,* de SportsInteractive, son títulos ambiciosos y sólidos, con futuro y potencial para llegar a todas las plataformas, como ha demostrado *Spartan: Total Warrior* y el próximo MMO *Football Manager Live.* La adquisición, en 2006, de Secret Level (de San Francisco, EE.UU.), parece más una inversión en los talentos de investigación y desarrollo del estudio que en su catálogo. Antes de que se anunciara un remake de *Golden Axe,* programado para este año, entre sus proyectos estaban el poco llamativo *Karaoke Revolution* y el polémico shooter de reclutas *America's Army: Rise of a Soldier.*

Pero existe todavía un agujero en el catálogo de Sega, que en otro momento estuvo cubierto por el estudio Visual Concepts. Su venta a 2K Games en 2005 respondía a la agresiva postura de Satomi hacia aquello que daba pérdidas. Tras su marcha, Sega no parece tener muchas ganas de desarrollar juegos de simulación deportiva. No se sabe quién comparte esta opinión dentro de Sega, dada la diversidad de voces dentro de la empresa. La reestructuración de los estudios internos de Sega a finales de 2003 levantó tanta preocupación como curiosidad, con muchos juegos sagrados que se habían convertido en los niños mimados de sus equipos creativos. Detrás de *Sonic, Phantasy Star Online* y *Nights* estaba Sonic Team, de Yuji Naka; detrás de *Rez, Sega Rally* y *Space Channel 5* estaba UGA, de Tetsuya Mizuguchi...

La reestructuración de los estudios internos en 2003 levantó preocupación y curiosidad, con muchos juegos sagrados que eran los niños mimados de sus equipos creativos

El nuevo "Sega Este" reorganizó estos estudios en tres divisiones. Global Entertainment Software R&D controla el grueso del desarrollo para las consolas domésticas, aunque Sonic Team se mantiene al margen. New Entertainment R&D, dirigido por el antiguo presidente de Amusement Vision, Toshihiro Nagoshi y Suzuki, genera nuevas IP, como *Ryu Ga Gotoku,* y juegos para nuevas tecnologías, como *OutRun* y *After Burner Climax,* de Lindberg. Amusement Entertainment R&D, por su parte, incluye los viejos estudios AM, encargados de producir juegos como *Virtua Fighter 5* para el mercado arcade. Y el Racing Studio, ubicado en Solihull, se encarga de series como *Sega Rally.*

Externamente, parece como si hubiera cambiado poco, al menos en lo que se refiere a la autoría de los juegos. *Shenmue Online* continúa su camino hacia el PC de la mano de Suzuki, Nagoshi controla tanto los juegos de *Ryu* como *Super Monkey Ball:*

El sistema Tactical Dynamics de *Universe At War: Earth Assault,* desarrollado por el sucesor de Westwood, Petroglyph, permite que las unidades puedan reconvertirse con el tiempo.



Haciendo ruido

Aunque se le deja a un lado cuando se trata de hablar de los estudios AM y de su destino dentro de Sega Sammy, WaveMaster sigue siendo el estudio interno de sonido de Sega. Creado después de la división de los estudios internos en el año 2000, y rebautizado como Digital Media, tiene distribución propia y departamentos independientes de marketing, composición y grabación, creando sonido para juegos que van desde *Sega Rally 2* a *Sonic Heroes*. Los que no entienden por qué Sega ha adoptado el metal más duro como estilo musical pueden acusarles a ellos.
El estudio parece no haber resultado muy afectado por la fusión entre Sega y Sammy. Pero en 2007 se ha notado la ausencia de su presidente original, Yukifumi Makino, que ha abandonado Sega para convertirse en consejero delegado de distribución musical e ingeniería de sonido en Marvelous Entertainment. No sabemos si fue la fusión lo que le decidió a marcharse.



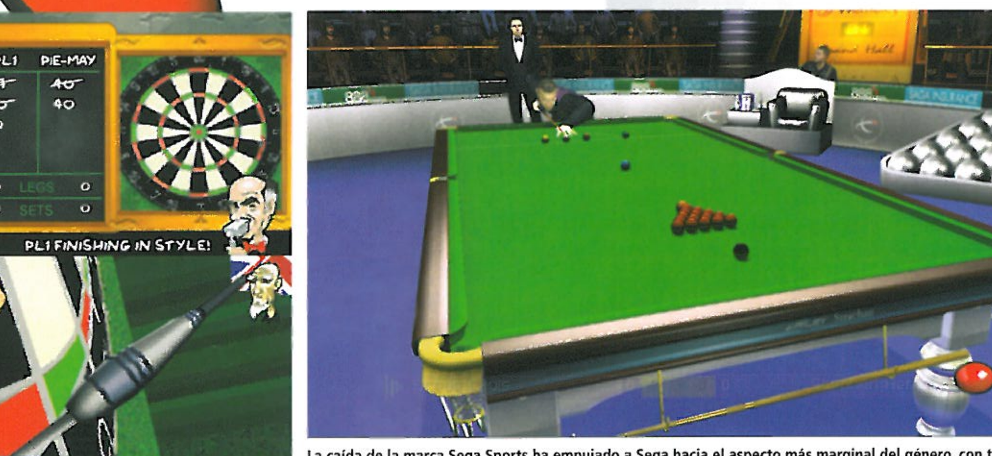
Tal vez buscando el ritmo supersónico de After Burner: Black Falcon, el *Crazy Taxi: Fare Wars* de Sniper Studios ha logrado unas excelentes texturas para conseguir velocidad. Es una decisión loable, aunque el HUD alargado podría mejorarse.

Banana Blitz; y el próximo lanzamiento para Wii de *Nights: Journey of Dreams* está en manos del diseñador principal del juego original, aunque sea desde un estudio desgajado, Sonic Team USA. Pero la fusión de UGA con Sonic Team en 2003, que provocó la marcha de Mizuguchi para crear *Q!,* sigue siendo un asunto espinoso. Y, de algún modo, a pesar de las buenas intenciones de Naka (antes de que él mismo se marchara para fundar Prope, una empresa sostenida por Sega), el mundo entero estaba encantado con el renacimiento –algunos lo llamarían decadencia– de Sonic. La importancia de las mascotas para la nueva Sega está fuera de duda –*Sonic Heroes* vendió más de un millón de copias sólo en Europa–, pero la inclinación de Sega a explotar los personajes no ha sentado bien a aquellos que no los consideran como el fenómeno de marketing que son, sino como una propiedad exclusiva de los juegos. ¡Qué pensarán cuando vean *Mario & Sonic At The Olympic Games!* Si estos dos señores de la guerra son capaces de fumar la pipa de la paz sin perder su personalidad ni su estilo, ¿qué mejor forma de reunirlos que en un juego como éste? *Mario & Sonic* llega en buen momento para los Juegos Olímpicos de Beijing de 2008; *Sega Rally* rodó hasta Gran Bretaña después del pésimo Sega Rally 2005; se ha anunciado el relanzamiento de *Aliens;* el PC está en su mejor momento; y los arcade están recuperando su identidad. Sega Sammy lo tiene todo.

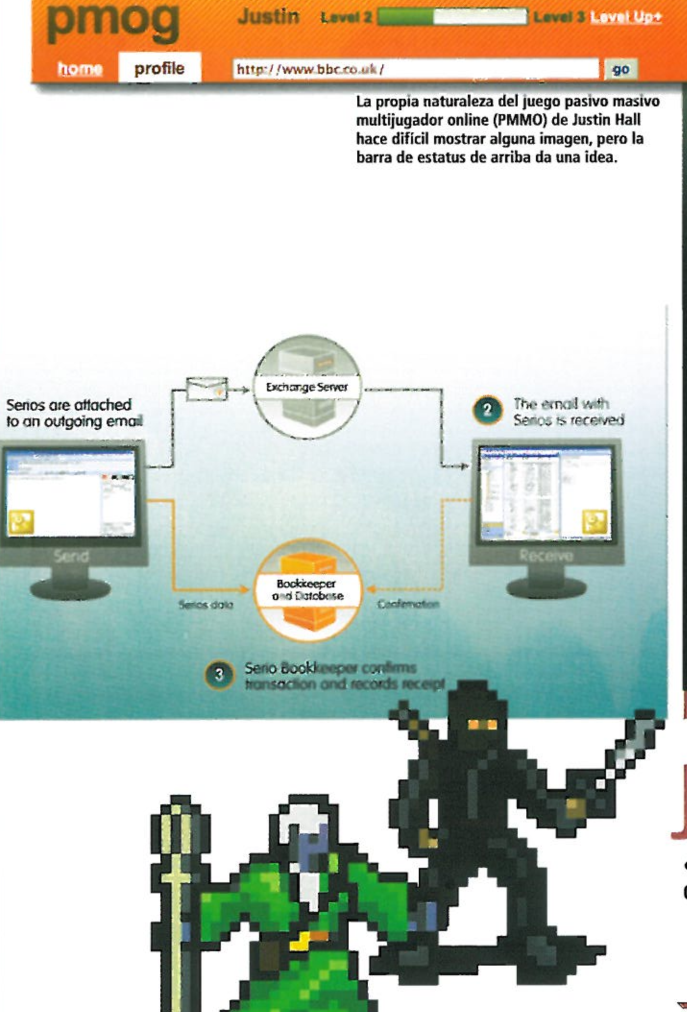
La importancia de las mascotas para la nueva Sega está fuera de duda, pero su inclinación a explotar los personajes no ha sentado bien a los que los ven como propiedad exclusiva

Queda por ver hasta dónde podrá llegar. ¿Tratará de vengarse de EA por el lanzamiento de *NFL2K3* contra su *Madden 2003?* El golpe ha sido tan duro que las previsiones de beneficios de Sega han caído un 70 por ciento en Estados Unidos, y el que entonces era su presidente tuvo que dimitir. ¿O empezará a fortalecer su creciente poder adquisitivo y seguirá el plan establecido en 2002 por el vicepresidente de marketing, Charles Bellfield, para empezar a comprar a sus competidores?

En octubre, el presidente de Sega Europe, **Mike Hayes,** predijo la adquisición de "dos o tres" estudios más para completar el catálogo occidental de Sega, aunque aún no ha habido ningún anuncio oficial. Afirmó: "Los nombres definitivos dependerán del mercado y de las oportunidades que se produzcan, así que seguimos buscando".

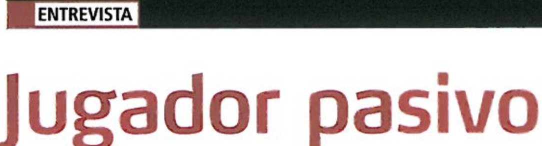


La caída de la marca Sega Sports ha empujado a Sega hacia el aspecto más marginal del género, con títulos como *World Snooker Championship 2007* y *Touch Darts* para la DS. Tampoco hay mucha competencia en el pantallazo de arriba, a no ser que se añada la nueva opción de este año, la de sentarse detrás de la silla.



La propia naturaleza del juego pasivo masivo multijugador online (PMMO) de Justin Hall hace difícil mostrar alguna imagen, pero la barra de estatus de arriba da una idea.

ENTREVISTA



Jugador pasivo

¿Qué pasaría si por enviar emails o por comprarte zapatos subieras de nivel?

Jugar puede ser complicado, los juegos pueden exigir horas de dedicación y grandes inversiones en hardware y software. Pero ¿qué pasaría si pudiéramos jugarlos de forma pasiva?, ¿qué pasaría si las actividades cotidianas –los emails que envías, las páginas que visitas, los objetos que compras o los viajes que haces– se convirtieran en materiales del juego, en vez del trabajo con el joypad o los clicks del ratón?

Justin Hall, un estudiante de la Interactive Media Division de la Universidad de California del Sur, está colaborando en un multijugador online pasivo. Se trata de una extensión de Firefox que monitoriza la navegación de los participantes y los recompensa con experiencia, niveles y premios para potenciar un mayor conocimiento de la cultura de internet entre sus jugadores.

¿Puedes explicar en qué consiste este juego?
Los juegos pasivos online multijugador combinan las características personales del jugador y valoran la navegación que hace por la red. Todas las páginas de la red son una gran fuente de datos, una especie de campo de juego infinito. Y ahí está el reto de nuestro diseño del juego: cómo analizar la navegación del jugador, su participación en las páginas web y convertir todos esos datos en un personaje con un perfil determinado, con sus habilidades, sus herramientas, sus recompensas y todo eso. Para el diseño de nuestro juego nos hemos basado en juegos de rol (RPGs), porque estos juegos tratan de crear un registro con el historial del jugador, su evolución y su desarrollo para incluirlos dentro de un perfil tipo. Nos parece divertido crear un personaje con características definidas por el tipo de páginas en las que navegas. ¿Se parece al jugador ese personaje? De alguna manera, y en algunos casos, sí. Otras veces, sólo se trata de alguien jugando a un juego.

¿Qué responde a quienes piensan que convertir en juego las actividades reales puede empeorar el comportamiento de la gente?
Son preocupaciones que nosotros también tenemos –convertirlo todo en juego es estupendo, porque quizá yo no tengo tiempo para jugar *World of WarCraft*, pero ¿no estaría bien competir en todo lo que hago? Pasamos tanto tiempo delante del ordenador que quizá nos gustaría evaluar esa tarea, aunque no estemos matando bichos o recogiendo pieles para no sé qué enano. ¿Qué pasaría si el juego pudiera hacer un seguimiento de todas mis actividades online? Así podría competir o mejorar en envío de emails o mejorar mi navegación por la web. ¿Y qué pasaría si continuara offline, si siguiéramos compitiendo, por ejemplo, en ejercicio físico? ¿O en relaciones, o en amabilidad...? La cosa ya da un poco de miedo, o se convierte en algo demasiado materialista, como: "Perdona, no puedo concederte una entrevista, esta semana tengo demasiados puntos en entrevistas con periodistas". Acabarías cuantificando todas las actividades y sería un poco enfermizo. Los puntos pueden acabar creando problemas; alguien que suela llevar comida a un banco de alimentos, por ejemplo, empezaría a preguntarse: "¿Dará esto puntos?". Quizá se trata de algo incompatible: o bien uno tiene ideas propias o bien sus ideas están condicionadas externamente por los objetivos que marcan esos tests. Y, sin embargo, sigue habiendo gente que utiliza podómetros para obligarse a

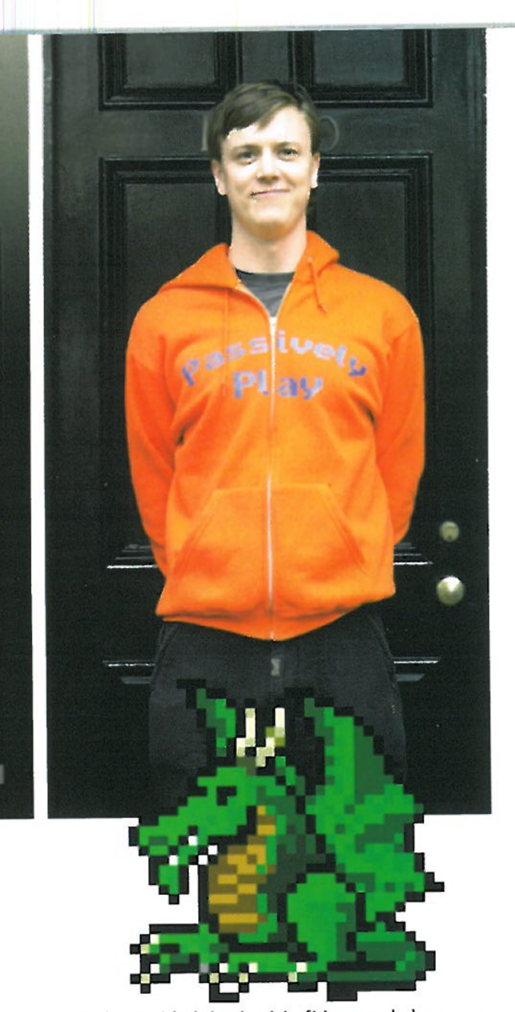
Teletipo



Incendio en *Human Head*

El estudio de desarrollo responsable de Prey and Rune sufrió un desafortunado incendio el 20 de abril pasado, que acabó con la parte trasera del edificio y causó daños en el entorno valorados en 500.000 euros. No se ha notificado la existencia de heridos. La empresa, radicada en Madison (Wisconsin) y ubicada en unas cocheras de tren reconvertidas, logró salvar algunos ordenadores entre los restos de la oficina, que habían sido protegidos parcialmente por un parapeto. Sin embargo, los daños causados por el humo todavía no se han evaluado, y es difícil saber cómo afectará este siniestro a la agenda de desarrollo de *Human Head*. Hasta ahora no se conoce la causa del fuego.



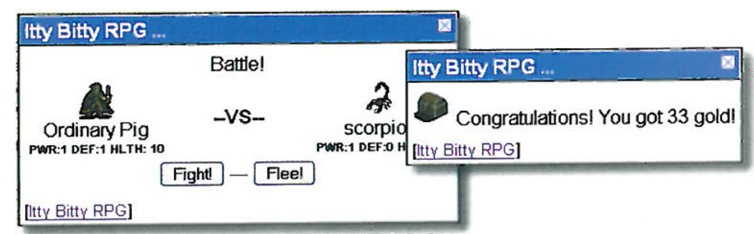


hacer la cantidad de ejercicio físico que le ha recomendado el médico, y eso me parece increíble.

¿Por qué es importante este proyecto? ¿Qué tienes que decir a la gente que piensa que todo suena un poco a rollo universitario?
Cada vez hay más nubes de datos a nuestro alrededor. Es importante, y, divertido, hacer visibles esas nubes, para asumir el control de nuestros datos. Los juegos le dan a la gente la oportunidad de experimentar. Éste es un buen momento para empezar a experimentar con juegos que se apoyan en nuestros datos personales, porque, según crece la cantidad de datos, debemos plantearnos que hay que establecer cuáles son los derechos de los usuarios y los derechos de los jugadores. Tengo derecho a ver mis datos, evaluarlos, jugar con ellos, intercambiarlos o eliminarlos. Nos ayuda a entender cuál es nuestra propia identidad.

Además, debería ser divertido vivir en medio de esas nubes de datos; si toda tu información personal se resume en un perfil de marketing, ¿qué sentido tiene entonces bromear, o fingir, o flirtear, o interpretar? Nos gustaría que hubiera un uso más humano de los registros de datos. La utilización de los propios datos empieza ya a hacerse de forma explícita en esas "presentaciones en la sociedad online" que vemos en lugares como MySpace. Pronto entraremos en ciertas páginas sólo para que nuestros amigos sepan que hemos estado allí.

Estas ideas tienen potencial en el lugar de trabajo. ¿Crees que los juegos pueden usarse como herramienta de motivación?
Ha habido intentos de introducir la dinámica del MMO en el entorno de trabajo: si observas a un



Hall nombra otros proyectos como *Itty Bitty RPG* (arriba), *Packet Garden* (centro izquierda) y *Seriosity* (izquierda) como ejemplos de PMOGs, que recompensan las actividades virtuales del jugador.

equipo de un nivel alto jugando a *World of WarCraft* y aprenderás cómo puede organizarse un pequeño equipo para resolver problemas. Esto no queda demasiado lejos de los trabajadores del futuro, que podrán obtener datos en tiempo real a partir de los MMOs del trabajo: "¿Qué están haciendo en este momento mis compañeros de trabajo? ¿Cuál es su nivel de atención o cómo está su salud, o su nivel de energía? ¿Dónde está mi mejor aliado?". Pero si proporcionas *feedback* en tiempo real a un grupo que está resolviendo un problema puede ser contraproducente, porque todos estamos acostumbrados a ocultar nuestros momentos de distracción, a tomarnos descansos o a charlar, o a ir saltando a de una tarea a otra mientras trabajamos. ¿Qué pasaría si pudiéramos ver en tiempo real las tareas de la gente con la que estás hablando? Ahora nos apoyamos en los comentarios de la gente, sus gestos, para rellenar los huecos de la comunicación escrita. ¿Te interesa de verdad que un juego evalúe tu "nivel" y haga la lista de tus ocho mejores amigos en la oficina? Los juegos deberían fomentar el apoyo y la colaboración en el trabajo, pues, de lo contrario, se perdería todo el disfrute que proporcionan.

Si este tipo de juegos cuaja, ¿acabaremos por no distiguir el trabajo del juego?
Ese es el problema que tenemos con nuestro diseño de PMOG: el disfrute de la mayor parte de los videojuegos proviene de la satisfacción de objetivos tangibles. Salvar al mundo o conseguir la puntuación más alta. Pero la vida no tiene un marcador claro. Los buenos juegos pasivos tienen que equilibrar cierta ambigüedad y cierta vaguedad en la

"Los juegos deberían fomentar el apoyo y la colaboración en el trabajo, pues, de lo contrario, se perdería todo el disfrute que proporcionan"

puntuación con recompensas claras y con una sensación de progreso. En la vida progresas y luego tu cuerpo empieza a decaer y terminas muriéndote. Es como llegar al nivel 60 y darte cuenta de que más allá no hay nada. Si crees en algún dios, ese dios puede ser el equivalente de un pack de expansión del juego. Si no crees, puedes jugar de forma infinita mientras vivas, pero al final todos morimos. Entonces, ¿por qué no construir los juegos a partir de la propia vida? Los ordenadores y las redes ya lo hacen posible, evidente, inevitable. Es sabido que Sócrates despreciaba la escritura en favor de la memoria. ¿Cómo llegarán a afectar a nuestras relaciones y a nuestra productividad los marcadores, las barras de progresos, los medidores de salud, las recompensas, los niveles? Suena terrible, pero también apasionante.

OUT THERE



PIEDRA, TIJERA Y PAPEL

Parece que el arte que producen los aficionados vuelve a ser chic gracias a los esfuerzos de colectivos funky como I Am 8- Bit. Es difícil no dejarse atrapar por la idea de recrear el mundo digital utilizando medios de nivel tecnológico mucho más bajo, y la mezcla de elementos de videojuegos con sus objetos correspondientes en el mundo real nos hace pensar en lo encantadoramente raros que pueden llegar a ser ciertos conceptos. Un gastado dibujo a lápiz de Mario en la taza de un váter (como puede verse en eBay) nos recuerda las verdes y brillantes tuberías por las que el fontanero desciende. El blog *The Paper Art Gadgets* va un poco más allá, recreando no ya juegos, sino réplicas en miniatura de las propias consolas. El blog explica cómo convertir unas hojas de papel en una Xbox 360 de 8 centímetros de altura. ¿Hace falta alguna razón para hacerlo?

• paperartgadgets.blogspot.com



***Packet Garden* crea un paisaje a partir de nuestros hábitos de navegación. No es difícil imaginarlo como un generador de niveles para algo como *Darwinia*.**





ENTREVISTA

Dos pasan a ser muchos

¿Qué ocurre cuando un RPG se convierte de pronto en un MMO?

Cada vez es más raro que alguien en la industria de los juegos anuncie algo sorprendente de verdad, pero cuando el fabricante del RPG *Two Worlds* dijo que iba a convertir el título en un MMO, y que lo haría en tan solo un mes o dos, la noticia fue recibida con silenciosa sorpresa por los fans del juego. Nunca en la industria se había producido un despegue tan meteórico de un juego, y eso provocó un montón de preguntas. Pero **Alexandra Constandache** (izquierda) se mostró dispuesta a contestarlas todas como consejera delegada de Zuxxez Entertainment AG, la empresa que financió el desarrollo y supervisó el diseño del juego, que todavía está en fase de producción en Reality Pump.



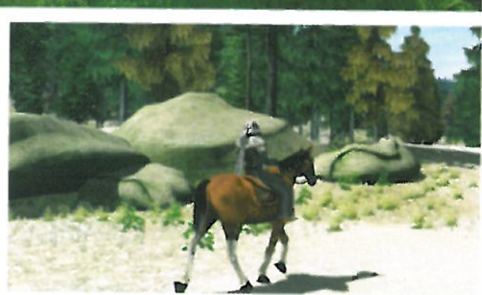
¿Hace cuanto decidieron convertir *Two Worlds* en un Massive Multiplayer Online (MMO)?
Desde el primer diseño que hicieron nuestros artistas ya estábamos pensando en los modos multijugador. Pero hay que definir un poco mejor el término MMO o pronto tendremos problemas. ¿Qué es en realidad un juego online multijugador masivo? ¿*World Of WarCraft*, o *Guild Wars?* En este momento muchos otros juegos se definen a sí mismos como MMOs, pero es muy difícil hacer una descripción precisa de este género, porque el término tiene muy diferentes usos. Por eso, durante la mayor parte del desarrollo del juego, hablábamos sencillamente de un modo multijugador para *Two Worlds*. Pero, ahora que se acerca la fecha de lanzamiento, es importante que la gente sepa que no estamos presentando una pequeña función multijugador, sino de todo un juego independiente, con la posibilidad de que jueguen cientos de jugadores, es decir, un MMO. Y, si dejamos fuera de la definición de un MMO la exigencia de pago de suscripciones mensuales, entonces esta definición se adapta a nuestro juego desde el primer momento.

¿Cuáles son los principales cambios que hay que hacer en la jugabilidad para adecuarse a la presencia de un número tan grande de jugadores? ¿Han tenido que cambiar la escala de los escenarios, redefinir la accesibilidad de los items o cambiar la economía del juego?
Como he dicho antes, desde que empezó el desarrollo ya pensábamos en un MMO extensivo. Por tanto, no tuvimos que incorporar ningún cambio. El juego estaba originariamente diseñado para un gran número de jugadores –Reality Pump se apoyó en su experiencia con los modos multijugador de su serie *Earth* [2140, 2150 y 2160]. Crearon herramientas específicas para *Two Worlds,* que podían adaptarse a las características de un MMO. El sistema económico y de items es el mismo que el del modo para un solo jugador. Se ha implementado un sistema especial de búsqueda, que se ocupa del número de jugadores y de la evolución de los participantes, y hemos añadido algunas regiones más de Antaloor en el modo multijugador.

¿Se trata de un reto técnico muy grande? ¿Desde el principio se pensó en un servidor masivo, o es algo que han incorporado ahora?
También en este caso planificamos el entorno para que admitiese cientos de jugadores desde el principio. Así que no tenemos que hacer ningún tipo de









En *Two Worlds* hay un mundo en el que los bandos pelean por la tumba de un dios de la Guerra, y otro en el que luchan fuerzas siniestras con planes secretos. El choque parece inevitable.



adaptación para el lanzamiento. Por supuesto, es un gran reto técnico acoger a un número tan elevado de jugadores a la vez, pero eso es más un problema del software del servidor que del propio juego. Tuvimos suficiente tiempo para pensar en estos problemas, y los resolvimos bien.

¿Convertir el juego en un MMO mejora sus perspectivas económicas? ¿Se están ustedes planteando cobrar suscripciones o incorporar sistemas de compra virtual?

No queremos hacer dinero extra con el MMO, sino ofrecer a los jugadores la mejor experiencia de juego posible. Por eso, no cobraremos cuotas mensuales. La parte online ofrece interesantes modelos de negocio, como los objetos virtuales, y los utilizaremos, por supuesto; algunos serán gratuitos y otros tendrán un coste. Pero no son algo vital en nuestra decisión. Nuestra motivación real fue la combinación atractiva de un modo online y otro offline dentro de un gran universo de RPG.

A *Two Worlds* se le han criticado sus excesivas semejanzas con Oblivion. ¿Qué opina?

Estos criticos han visto solamente algunos pantallazos y algunas listas de características. Dudo que esta gente diga lo mismo después de jugar un rato con el juego. *Two Worlds* es un juego de rol moderno y completo. Eso supone que sigue siendo un RPG, con todas las características del género, pero todos estos aspectos están incorporados con un estilo moderno, siguiendo las últimas tendencias en jugabilidad, interfaz, flexibilidad, narrativa e inmersión creativa. La mayor preocupación de nuestro equipo ha estado en aumentar la accesibilidad a un género que es bastante complejo para aquellos jugadores que quieren entregarse a la diversión del juego, y no tener que enfrentarse a una interfaz incómoda o resolver tareas monótonas antes de empezar a jugar. Uno de los últimos logros del género de RPG es la combinación de personajes atractivos, una historia sólida y la posibilidad de jugar de forma muy cómoda o bien de arriesgarse a hacer en el juego algo que nunca harías en la vida real. Junto con Reality Pump, esperamos conseguir que el género avance un pequeño escalón hacia este objetivo, reuniendo en un mismo elemento de software una buena historia, libertad de juego y personajes interesantes.

Uno de los últimos logros del RPG es la combinación de personajes atractivos, una historia sólida y la posibilidad de hacer en el juego algo que nunca harías en la vida real

El mercado de MMO empieza a estar cada vez más lleno de juegos. ¿Qué puede ofrecer *Two Worlds* frente a otros juegos?

¡Un modo para un solo jugador! En otros géneros es habitual probar el juego en modo para un solo jugador y después ampliar la experiencia al juego online. Pero, en el género de los RPGs épicos, lo que *Two Worlds* ofrece es único.





"NG. Nueva Generación. Tomará los mandos de la V-Ex. Saldrá a principios del año próximo. Será como echar arena en los ojos de la PS2 y la X-box *[sic]* 360. Procesadores más rápidos y mejores que los mejores PCs. Procesadores, en plural (tiene tres), y además la mejor tarjeta gráfica del mercado con un disco de ochenta gigas mínimo, con HD. Banda ancha incorporada".
La consola imaginaria de Iain Banks de The Steep Approach To Garbadale pierde respecto a PS3 y 360.

"Mi perro podría comerse al suyo en cualquier momento", dijo.
Molyneux sobre Miyamoto en la GDC.

"Cualquiera con hijos y dos dedos de frente se siente culpable por tener consolas en casa: nos quejamos de lo poco sanas que son, de que vuelven a los chicos enfermizos y monosilábicos (y malhumorados), y de que los juegos suelen ser poco apropiados, porque cada vez tienen más sexo y violencia de la que nos gustaría a la mayoría de nosotros".
India Knight se confiesa en Times Online.

"Estuvimos riéndonos de lo que pasaría al día siguiente, cuando se levantaran con resaca y vieran que la cámara no estaba –dijo–. Es uno de esos regalos estilo Darwin, en los que los ladrones van dejando pruebas autoinculpatorias en el escenario del crimen".
Richard Garriott habla en KVUE.com sobre una cámara digital que encontró en su casa después de que le robaran unos ladrones algo torpes.

MEDIA

Cruzando el canal

Convertir programas de TV en juegos no es nuevo. El canal Historia licencia toda su identidad

El canal de televisión estadounidense Canal Historia ha trabajado con el desarrollador británico Slitherine, un especialista en estrategia histórica, y con el pequeño distribuidor Black Bean en el título *The History Channel: Great Battles of Rome,* que en España distribuye Virgin Play desde mediados de mayo. Este juego de estrategia para PC, PSP y PS2 será el primer juego del Canal Historia producido internacionalmente, y el primero en utilizar videoclips de sus programas. Pero la cadena ha licenciado ya seis juegos para PC y un juego de consola en Estados Unidos –entre ellos, *The Alamo, Civil War: A Nation Divided, Crusades* y *Battle of Britain*– en los últimos cuatro años, vendiendo como mínimo un cuarto de millón de copias de cada uno de ellos. La responsable de licencias, **Carrie Trimmer,** explica por qué entrar en el mundo del juego es esencial para la supervivencia de los programas de televisión.

"Los adultos tienen que empezar a aceptar que los niños vean videojuegos. Si podemos usar sus propios medios para llegar a ellos, los resultados serán muy positivos"

¿Por qué decidió el Canal Historia entrar en el mundo de los juegos?
Creo que es algo que casa naturalmente con el tipo de programas que hacemos en la cadena; por ejemplo, hay un montón de programas militares. Y son una buena opción para los juegos que a la gente le interesa jugar. Atraerá a espectadores más jóvenes al canal, lo que aumentará nuestras base de espectadores. Recientemente hemos hecho también un juego multijugador online y las cifras han sido espectaculares, con más de medio millón de jugadores y millones de anuncios insertados. Estamos creando gran cantidad de oportunidades de promoción en ambos medios, en el juego y en el programa en el que se basa, llamado Shootout. El título mezcla el entretenimiento con imágenes reales de batallas famosas, lo que en Estados Unidos llamamos *shootouts* (tiroteos), una palabra que viene del viejo Oeste. Escogimos tres episodios: la Ofensiva Tet, Iwo Jima y la batalla de las Ardenas.

¿De verdad creen que la TV y los videojuegos tienen realmente algo en común?
Creo que estamos entrando en esa fase de convergencia. Vemos la posibilidad que dan los juegos de aprovechar un aspecto más experimental del programa: el espectador puede ver el programa, y aprender algo que le ayude a jugar mejor, y después, jugando, aprender algo sobre aquella época. En cuanto a la programación, usamos cada vez más alta tecnología –grabación en HD, uso de CGI–, cosas que son muy útiles en los juegos. Hay mucha fusión de tecnologías.

¿Qué les llevó a *Great Battles of Rome?*
Slitherine y Black Bean nos propusieron la idea, y,



Fotografía PSP: **Nick Wilson**

cuando vimos lo que querían hacer, nos atrajo mucho esta mezcla de contenidos de juego con imágenes de nuestros programas. Nos dimos cuenta de que nuestra actividad en los juegos evolucionaría por ese lado.

¿Cómo se implicó el canal en la producción?
Estamos aprobando cosas todo el tiempo, como si se tratase de una producción para televisión, viendo cómo se utilizan los programas del canal, comentando lo que nos parece la acción, y todo eso. Es un nivel de implicación muy similar.

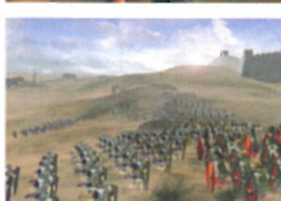
¿Utilizarán el juego en su parrilla?
No está claro. Pero es obvio que es algo que tendremos en cuenta. Ya utilizamos imágenes del juego *Rome: Total War,* en un programa llamado Decisive Battles. [Como hizo BBC en su programa de televisión Time Commanders.]

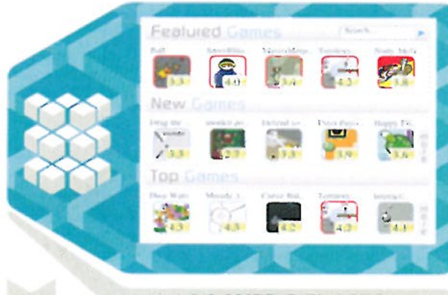
¿Creen que en el futuro explorarán áreas diferentes de la estrategia militar?
La mayoría de los juegos son de estrategia, pero en Shootout hemos hecho por primera vez un shooter en primera persona. La estrategia es lo más cercano a nuestros programas. Creo que hay mucho espacio para la historia en los juegos, aunque incluso en Shootout había muchas tramas paralelas que creaban la historia para el jugador. Es porque somos una cadena para adultos, y eso es lo que a la gente le fascina de nuestros programas: ¿cuáles son los acontecimientos que han tenido mayor impacto en la historia mundial? La estrategia tiene un peso importante en todo esto.


Los jugadores pueden personalizar sus ejércitos, con tropas como legionarios, arqueros, caballería y elefantes de guerra.

¿Pueden tener estos videojuegos históricos beneficios educativos?
En una reunión [celebrada en Roma con el alcalde de la ciudad y el ministro de Educación italiano, durante la promoción de *Great Battles of Rome]* hablamos del hecho de que los adultos tienen que empezar a aceptar que los niños vean videojuegos. Si podemos usar sus propios medios para llegar a ellos, los resultados serán muy positivos, y eso es algo que nos encantaría. Hace años que el vídeo entró en las aulas, y nosotros hemos lanzado también productos de vídeo para los colegios estadounidenses, así que creo que es natural que el videojuego sea lo siguiente. Si existen juegos que expliquen la historia de forma divertida, que atraiga a los niños, es algo muy positivo.

Ya que la gente joven cada vez ve menos la tele y juega más a videojuegos, ¿creen que otros canales de tv. seguirán su ejemplo?
Hemos intentado coordinar los dos medios en Shootout, y estamos promocionando cada uno de ellos en el otro, para asegurarnos de que la gente no deje de ver el programa para jugar al juego. Pero lo que es evidente es que los dos medios tienen mucho que ver, y tenemos que atraer a la gente, sea cual sea el medio que escoja. Esto sólo lo lograrán los productos, y las cadenas que logren adaptarse a este cambio sustancial.


Great Battles of Rome **ofrece unos 100 momentos clave de batallas, incluyendo las guerras Púnicas y la invasión de Bretaña.**



LA WEB DEL MES

Mientras PlayStation Network y Xbox Live Arcade empiezan a interesarse por los juegos independientes, la Consola Virtual de Nintendo sigue centrada sólo en su catálogo de títulos clásicos. Un grupo de intrépidos desarrolladores de Flash ha decidido crear Wiicade. com. Una idea tan increíblemente sencilla que es imposible que no te guste, y no puedes sino imaginártela con Nintendo: unos 100 juegos gratuitos realizados con Flash diseñados para el navegador de la Wii, junto a la posibilidad de que los propios usuarios hagan sus aportaciones a la colección. Convertida en una forma completamente nueva de distribución (y para un público nuevo, también) para todos los desarrolladores de Flash, Wiicade supone una bocanada de aire fresco y un elemento esencial para los usuarios de Wii.

Site:
Wiicade
URL:
www.wiicade.com





HARDWARE

Commodore vuelve a casa

Commodore Gaming quiere entrar en el mercado del PC para juegos. ¿Será otra misión imposible?

Los que quieran conocer lo último en tragedia griega la encontrarán antes en Commodore Computers que en *God Of War.* Después de ser un auténtico gigante, los últimos días de esta gran leyenda de la electrónica se estropearon por las luchas internas, la mala dirección y los recortes financieros. Ahora, Commodore vuelve, o, al menos, vuelven sus productos. Anunciado en la feria comercial CeBIT que se celebró el pasado año en Alemania, el conocido logo lanza una nueva familia de cuatro modernos PCs específicos para juegos. Desde el Cg de dificultad básica, hasta el Cxx con multiprocesadores, todos ellos vienen equipados con Vista y con DX10. **Sean Charles,** responsable de marketing y ventas de Commodore Gaming (a la izquierda de estas líneas), afirma: "Hay mucho escéptico. Siempre ocurre igual cuando trabajas con una marca con la que la gente tiene profundos lazos emocionales. Pero cuando la gente vea lo que hemos hecho y la gran cantidad de material que los fans podrán disfrutar, y también lo que estas máquinas llevan dentro, sabrán que es un proyecto totalmente orientado a los jugadores". Commodore Gaming, con sede en Amsterdam, es un pequeño equipo con menos de diez miembros. Su empeño en crear juegos apoyándose en la lealtad de sus viejos seguidores puede parecer descabellado, pero se están centrando también en todo lo que tiene detrás la famosa marca. Charles explica: "Estos ordenadores tienen en común que están hechos pensando en los juegos, están adaptados y retocados para trabajar con juegos de la mejor manera posible, algo que no siempre se puede decir de los ordenadores. Queremos que la gente disfrute de la más sublime experiencia de juego y que estén seguros de que lo que se llevan a casa es bueno de verdad. Queremos atraer a un público que hasta ahora no ha querido aventurarse en el confuso mundo del juego para PC, o que lo ha abandonado después de jugar con PCs más básicos o que no estaban bien adaptados para jugar". Aparte de tratar de clarificar el complejo mundo de los componentes de alta tecnología, la segunda parte de la nueva estrategia de Commodore afecta al aspecto externo de los propios ordenadores. Utilizando un proceso patentado de pintado por calor, los PCs Commodore tienen carcasas intercambiables, que incorporan diseños artísticos de

"Todos estos ordenadores tienen en común que están hechos pensando en los juegos, todos están adaptados y retocados para trabajar con juegos de la mejor manera posible"



Aunque el diseño de graffiti parece un poco cínico, Charles se apresura a destacar que está completamente orientado a los fans. "Los *stickers* son un poco vulgares, y la pintura con aerógrafo es demasiado perfecta y demasiado cara. Se trata de un fórum mucho más abierto, en el que la gente pueda participar".

Teletipo

Google™

Google en tus juegos

Como se anunció en el número 7 de EDGE, Google ha dado los primeros pasos hacia la publicidad dentro de los juegos, después de una avalancha de adquisiciones. El pasado marzo, Google anunció la compra de Adscape Media, de San Francisco, una compañía cuyo objetivo es la integración total de publicidad en el argumento de los juegos. El mismo día, el gigante de los buscadores anunciaba su compra de Trendalyzer, un software desarrollado en Suecia para generar gráficos para presentación de eventos, cifras y estadísticas. Estas empresas se unen a dMarc Broadcasting, proveedor de sistemas de publicidad automática por radio, otra compañía que Google compró el pasado año. En declaraciones al Wall Street Journal, un portavoz de Google afirmó: "Estamos siempre buscando nuevas formas de extender el proyecto de publicidad de Google para beneficio de nuestros usuarios, nuestros anunciantes y nuestros editores. La publicidad dentro de los juegos favorece esta posibilidad".

En cuanto a potencia base, ¿podrán los nuevos ordenadores Commodore con títulos de la tecnología más vanguardista como *Crysis?* "Confío en que sí", responde Charles, antes de añadir: "No sé con cuál de los ordenadores funcionará mejor, no sé si con el Cg de dificultad básica o con el Cxx, porque no tengo el código. En cuanto lo sepamos, diremos claramente con cuál de ellos se jugará mejor".

videojuegos y (lo que es más polémico) diseños de graffitis. La empresa pretende que la gente envíe sus propias propuestas de diseño. Dice Charles: "Muchos fans nos decían: 'Me gustaría hacer algo para esto'. Por cuestión de protección de la marca, no podemos dejar que cualquiera introduzca sus propias imágenes en el juego, pero sí que haga propuestas de diseño artístico, que nos las envíe y, si son buenas, las utilizaremos". Commodore asume el riesgo de que el voluble público de usuarios de PC quizá no quiera comparar estas máquinas estandarizadas; según explica Charles, "habrá partes que podrán actualizarse, y estamos planteándonos la posibilidad de que la gente compre componentes nuevos y devuelva los viejos y obtenga descuentos a cambio. Entendemos que la gente se preocupe por lo que está comprando y que piense si le servirá en el futuro. Ayer me reuní con Nvidia, y hablamos de todos nuestros planes. Tenemos que prever los cambios del mercado". Dejando aparte estos asuntos, su reorientación hacia el jugador sugiere que Commodore Gaming podría tener más éxito con estos productos del que han tenido otras empresas, como el reproductor de MP3 E-Vic, y entrar en los portales web. El fracaso de este reproductor, creado por Tulip Computers, que vendió la marca en 2005 por unos 16 millones de euros, es una advertencia para los que piensan que la moda de lo retro puede hacer que cualquier producto tenga éxito. Los nuevos ordenadores ofrecerán dos años de garantía, y Commodore se está centrando en conseguir que los consumidores se sientan seguros, aunque estén comprando productos caros y potencialmente arriesgados para una empresa tan pequeña: "Somos una empresa pequeña con muchos buenos contactos, empresas fuertes que trabajan estrechamente con nosotros. Hemos escogido a empresas de servicio que creemos que pueden dar a nuestros usuarios todo el apoyo que merecen. También escogemos así los componentes: miramos alrededor y nos preguntamos: '¿Éste sería el componente que yo usaría?'". En cuanto a competitividad, parece que Commodore tiene un hueco en el mercado: "No veo a la gente como competidores. Voodoo ha hecho un montón de buenas cosas, aunque sean muy caras. Alienware también lo está haciendo bien, aunque están ampliando su Mercado desde que firmó con Dell. Por supuesto, cualquiera que fabrique ordenadores modernos para juegos es competencia, pero creo que hay espacio suficiente en el mercado". Todavía no se han anunciado los precios y los distribuidores , pero la tienda online abre a mediados de abril y los ordenadores estarán disponibles en mayo. Sin duda, esta nueva jugada de Commodore entra en un terreno peligroso, pero es algo que está sorprendentemente en línea con los inicios de la compañía, que siempre navegó a favor del viento, y a veces con mucho éxito.





Aunque, más allá del nombre, no hay ninguna vinculación con la compañía original de Jack Tramiel, los que hayan leído *On The Edge*, la historia de Commodore Computers escrita por Brian Bagnall, no sentirán que se haya perdido mucho.

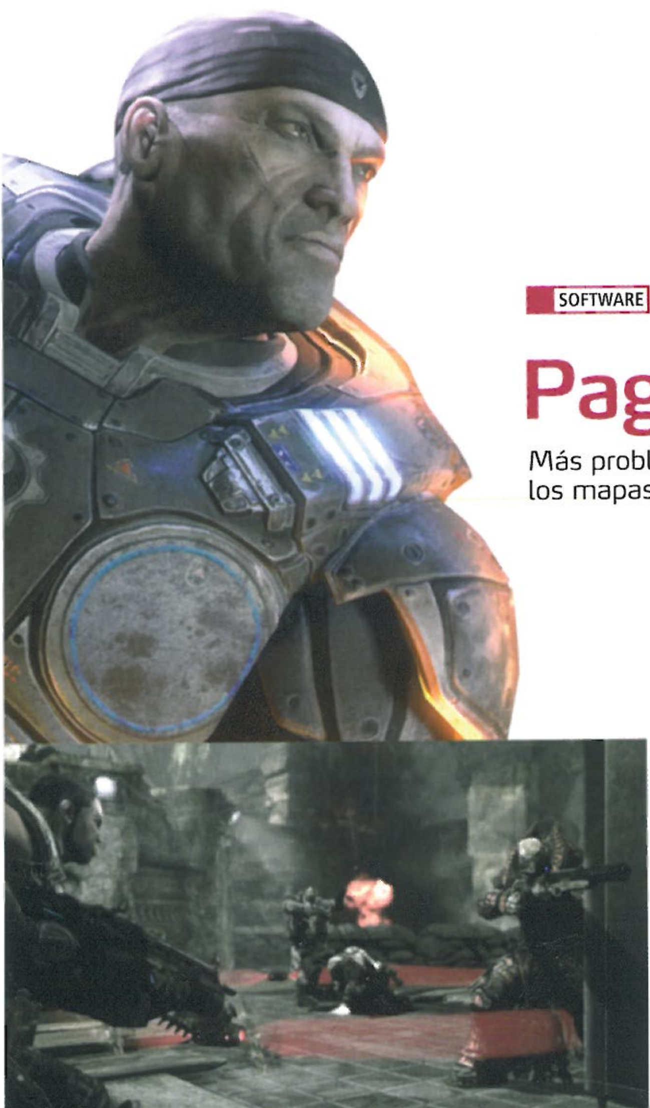


MULLIDAS Y BRILLANTES

Cabel Maxfield Sasser, el responsable de *Buggy Saint's Row: The Musical*, continúa en su papel de hada madrina de la comunidad de juegos online con el lanzamiento de una segunda serie de camisetas *Katamari Damacy* sumamente atractivas. Producidas en colaboración con el creador de los juegos, Keita Takahashi, las camisetas están disponibles con todos los diseños originales. En una apuesta que enorgullecería al propio King, las camisetas ofrecen también una gran variedad de texturas, desde el suave diseño peludo del Príncipe (izquierda) a un brillante castillo de cuento de hadas.

Esta vez, Sasser ha convencido a Takahashi para incluir unas imágenes más ortodoxas del Príncipe que, además, se pueden encargar desde tu casa. Las camisetas pueden comprarse en la página de Panic (en el apartado Goods), y cada una viene con un mensaje explicativo de su creador.

www.panic.com



SOFTWARE

Paga el juego

Más problemas con los contenidos descargables, los mapas de Bungie y la libertad de Epic



Lanzar los nuevos mapas en la Xbox original supone que no pueden comprarse en el Bazar, ni siquiera en la 360; hay que dar los datos de la tarjeta de crédito a través de la interfaz del juego.

Quienes critican la política de micropagos de Microsoft se levantaron en armas el mes pasado en contra de la decisión de los dos grandes estudios de desarrollo de la 360, Epic y Bungie, de cobrar por los contenidos adicionales. Epic, en un gesto de magnanimidad hacia la comunidad online de *Gears of War,* decidió lanzar un nuevo modo de juego gratis. Pero, tras una dura batalla con Microsoft, el estudio anunció que los contenidos futuros, como el pack de mapas, sí tendrían que pagarse. Los mapas anteriores se habían lanzado de forma gratuita para la comunidad porque la empresa consiguió el apoyo de un patrocinador, Discovery Channel. El fundador de Epic, Tim Sweeny, afirmó recientemente: "Están tratando de construir un modelo de negocio sobre la venta de contenidos adicionales para los juegos. Es una idea muy válida, pero también hay muchas buenas razones económicas para lanzar el contenido para los juegos de forma gratuita. Todos queremos mantener la base de jugadores y mantener el juego vivo". Poner a la venta los contenidos puede suponer incluso la ruptura de la comunidad entre quienes han decidido comprar estos contenidos y los que no. Es un riesgo que Bungie ha decidido correr, cobrando 4$ (2,5€) por dos nuevos mapas de *Halo 2.* Aunque en principio se crearon como una exclusiva para la 360, como una especie de cebo para tentar a los acérrimos fans de Xbox, los dos mapas terminaron publicándose para las dos consolas. Pero, desde el 24 de abril, los mapas han sufrido los resultados de estos manejos, pues, sin ellos, los fans de *Halo 2* sencillamente no pueden jugar, excepto como invitados. Sin embargo, quizá sea más justo juzgar su decisión a la luz de la generosidad de Bungie, empeñada en apoyar un juego desde 2004. Dos euros y medio es una cantidad ridícula y, aunque hay quien dice que los juegos van a acabar muriendo debido a tanta dispersión de contenidos provocada por los micropagos, el lanzamiento de contenidos que ha hecho Bungie siempre ha sido puntual y necesario. Y el hecho de liberar el contenido después de algunos meses le quita un poco de hierro al pago inicial, una idea que también Epic ha adoptado. Aunque no estén en competencia directa con franquicias como *Gears,* los títulos que utilizan la venta de contenidos como forma de obtener ingresos, como los que aparecen en Live Arcade, empiezan a parecer unos aprovechados a la luz de la generosidad de Epic que, por otra parte, puede permitirse ser generosa. Microsoft se enfrenta a un asunto espinoso para satisfacer a quienes trabajan desarrollando contenidos para su consola y a la vez hacer de su Bazar un lugar atractivo para hacer negocios.



El nuevo modo multijugador de *Gears of War* no es distinto del modo Domination de *Unreal Tournament,* en el que los jugadores pelean para mantener el control de un número de nodos, ganando puntos según el tiempo que logran controlarlos.

"Hay muchas buenas razones económicas para lanzar el contenido para los juegos de forma gratuita. Todos queremos mantener la base de jugadores y mantener el juego vivo"



Los dos nuevos mapas de *Halo 2,* Tombstone y Desolation, son versiones de mapas del *Halo* original, Hang 'Em High y Derelict. Pero no son simples ports; los cambios son lo suficientemente importantes como para que muchos jugadores no los reconozcan.



SOFTWARE

Nintendo y Sega juegan limpio

Mario y Sonic se conocerán por primera vez en los Juegos Olímpicos



Ver a dos rivales dentro del mismo diseño de juego es bastante desconcertante, como un anuncio conjunto de Pepsi y Coca.

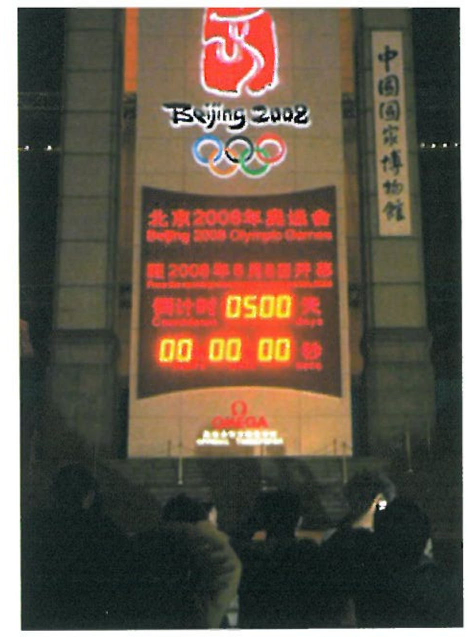


En qué bando estabas tú? 1991 fue un año memorable por muchas razones, y quizá una de las más importantes fue la caída de la Unión Soviética y el aparente triunfo de la democracia. A la vez que terminaba aquel conflicto, empezaba otro en el que los enemigos libraban un combate para ganarse un hueco en tu habitación. Hace dieciséis años, el lanzamiento de Sonic por Sega marcó un antes y un después en la historia de la empresa, obligando a los jugadores a escoger entre la rápida novedad del mamífero azul y la serena nostalgia del fontanero italiano de Nintendo. Incluso los pocos afortunados que tenían tanto Mega Drive como SNES tenía cada uno su favorito, y los que decían que no tenían preferencias o eran muy diplomáticos o mentían. A finales de marzo terminó esta lucha competitiva cuando Sega y Nintendo anunciaron juntas el título *Mario and Sonic at the Olympic Games*, que saldrá en otoño para DS y para Wii. Una nota de prensa calificó la noticia de "anuncio que hará historia", en el que "dos de los iconos más importantes del mundo del entretenimiento, Mario y Sonic, unen sus fuerzas".

El juego se desarrollará en colaboración con International Sports Media, la única empresa con licencia del Comité Olímpico Internacional. Aunque su lanzamiento se prevé para finales de 2007, el título está respaldado oficialmente por los Juegos Olímpicos de Beijing de 2008. Hasta ahora se han revelado solo tres competiciones: 100 metros sprint, pruebas de gimnasia y natación. Ambas empresas promocionaron su juego en un evento celebrado el 28 de marzo con sus dos grandes nombres, Shigeru Miyamoto, de Nintendo y **Hisao Oguchi,** de Sega, quien declaró: "Por primera vez dos de los mayores personajes del mundo de los juegos se reúnen para competir en el acontecimiento deportivo más importante del mundo, y estamos entusiasmados".

En nombre de Nintendo, un portavoz dijo: "Miyamoto se implicará más en este juego que en muchos otros juegos habituales de Nintendo".

Durante cierto tiempo se ha rumoreado que el productor de *Super Smash Bros Brawl*, Masahiro Sakurai, ha estado trabajando con Sonic en su juego para Wii, lo que levanta sospechas de que el contrato actual puede haberse basado en un intercambio de IPs. Si es así, Sega podría salir beneficiada con la publicación de *Mario and Sonic At The Olympic Games* fuera de Japón, mientras que Nintendo habrá conseguido aportar al personaje de Sonic la singular visión de *Smash Bros* creada por Sakurai. En este clima de mutua euforia, podría parecer que este acuerdo es totalmente igualitario. Pero, en la práctica, es difícil no darse cuenta de que es un buen golpe de Nintendo, cuyo hardware dará ahora a Sonic más oportunidades para un renacimiento sólido. En vista de la mediocre acogida de las últimas entregas de Sonic, Sega haría bien en reconocer que ha pasado mucho tiempo desde que el mundo de los juegos esperaba con ansiedad cada uno de los juegos protagonizados por este personaje. Mientras tanto, parece que Mario lleva la delantera.






Miyamoto (a la derecha, con Oguchi, a la izquierda) humaniza a Mario y Sonic, diciendo: "Llevaban mucho tiempo planteándose la posibilidad de enfrentarse en un juego". Todos nos preguntamos cuándo y dónde se celebraron estas negociaciones.



En los sosos títulos de Juegos Olímpicos no suelen verse ni fontaneros ni erizos; un toque de personalidad no vendrá mal.

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

HEI$T
PLATAFORMA: 360, PC, PS3 DISTRIBUCIÓN: CODEMASTERS



Los veteranos de Interplay en inXile desvelan su complot para sacar a *Driver* de su primer plano, con las carreras de coches clásicos como inspiración. El lugar: San Francisco, verano de 1969.

Beautiful Katamari
PLATAFORMA: 360, PS3 DISTRIBUCIÓN: BANDAI NAMCO



Los tiempos de carga disminuyen según explotan los mundos. Hay online para las dos versiones, aunque las comparaciones visuales deberían ser bastante teóricas. Ninguno es muy radical.

Nights: Journey Of Dreams
PLATAFORMA: WII DISTRIBUCIÓN: SEGA



Sega dice que es un viaje de valor, esperanza e inspiración. La esperanza radica en que Wii consiga otro título que haga compañía a *Super Paper Mario*, no uno ficticio, o un experimento técnico.

Harvey Birdman Attorney At Law
PLATAFORMA: PS2, PSP DISTRIBUCIÓN: CAPCOM / PROEIN



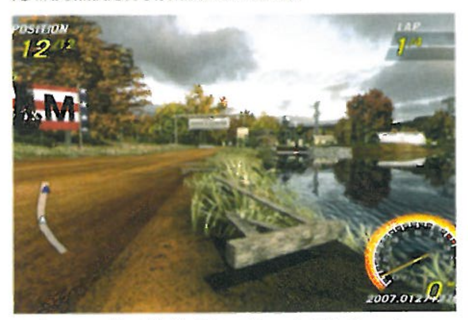
A la vez que *Phoenix Wright* llega a lo más alto de las listas japonesas, Capcom fomenta acciones legales adaptando este cómic de Adult swim. Cada nivel es una historia interactiva individual.

Lego Batman
PLATAFORMA: VARIAS DISTRIBUCIÓN: WARNER BROS



Ha tardado mucho en confirmarse, después de que el director de la serie, Jonathan Smith, visitara el E3 2006 con un una caja de Batman Lego y una sonrisa enigmática, pero parece tentador.

FlatOut Ultimate Carnage
PLATAFORMA: 360 DISTRIBUCIÓN: EMPIRE



Bugbear actualiza el fiable *Flatout 2* para la 360, alegando que va ser una nueva experiencia. El motor visual es evidente, y, por ahora, en las carreras hay espacio para 12 jugadores.

Warhawk
PLATAFORMA: PS3 DISTRIBUCIÓN: SCEE



Parece que los rumores de que sólo va a haber distribución online no escampan. Lo que está claro es la dedicación que se le ha dado al modo cooperativo y a la competición.

Beaterator
PLATAFORMA: PSP DISTRIBUCIÓN: ROCKSTAR / TAKE 2

El secuenciador de música de 2005 de Rockstar básado en un navegador huye de la red con algo de ayuda del gran productor Timbalnd, que proporcionará mucho del arsenal auditivo.

Ace Combat 6: Fires Of Liberation
PLATAFORMA: 360 DISTRIBUCIÓN: BANDAI NAMCO



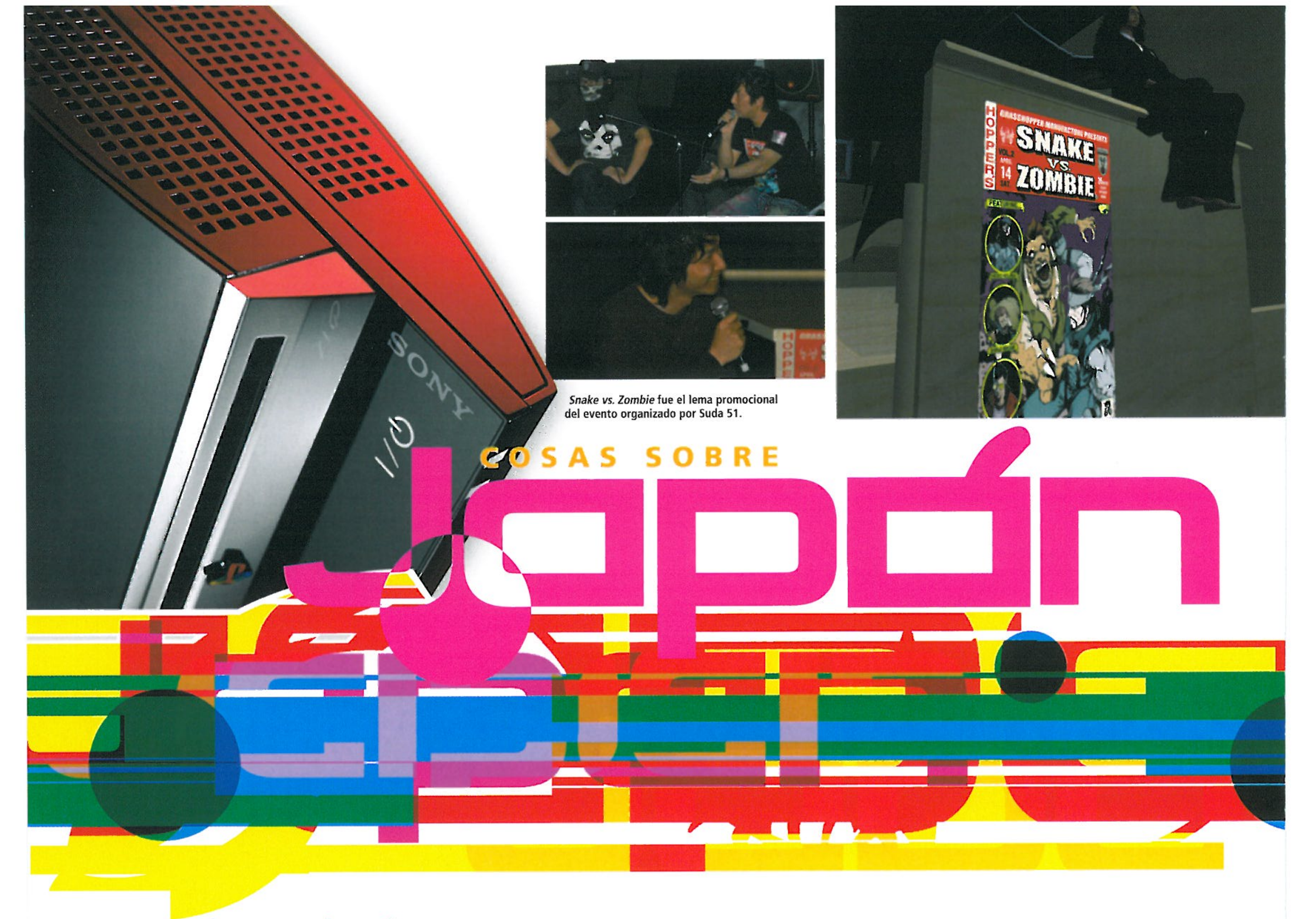
Sin noticias de una versión para PS3. A las dinámicas trayectorias de objetivos durante las misiones y al mando avanzado de escuadrones se les une, al fin, la funcionalidad online.

155

EL JUEGO DEL MES EN INTERNET
Formation
www.briancable.com/view.php?id=28

Se trata de un juego refrescante. La vuelta de tuerca que Formation ha realizado en el género *bullet hell* es que has de controlar no sólo uno, sino una serie de objetos móviles independientes (con sus consiguientes cambios de dirección al azar), sin perder ninguno de ellos en la incesable caída de puntos. Se puede hacer click sobre los puntos destelleantes para resetear el nivel y darte un pequeño respiro, pero entonces también tu formación se incrementará en uno, con lo que la supervivencia es aún más complicada. Con un click de tu ratón la formación se hace más pequeña para que le puedas manejar mejor, pero entonces tu puntuación va al revés.

Tras un par de muertes al azar, todo encaja, y controlar tu formación resulta caoticamente divertido. Al trabajo en Formation del afincado en Chicago Brian Cable (más conocido por su juego de estrategia de 2004, *Proximity)*, le falta refinamiento gráfico, pero tiene un propósito claro, cosa de la que muchos otros juegos, más bonitos, podrían aprender. Aunque no te mantiene entretenido durante horas, te desestresa.



Snake vs. Zombie fue el lema promocional del evento organizado por Suda 51.

COSAS SOBRE Japón

El saltamontes y la serpiente

Luis García Navarro, técnico en localización de videojuegos

La dedicación, celo y profesionalidad que les suponemos a los malabaristas del píxel, aderezados con el secretismo que rodea a la industria, nos llevan en ocasiones a pensar que los desarrolladores se hallan en un plano superior de existencia y que pocas veces descienden al lado de aquel que les hace grandes, el usuario. Para muchos de nosotros, los creadores de videojuegos son como guardianes de un mundo vedado, un asilo hermético en donde sólo unos pocos elegidos pueden dar forma a nuestros sueños.

Pero entonces llega Goichi Suda (Suda 51), presidente de Grasshopper Manufacture, y decide reunir en un club de Shibuya a la flor y nata del software japonés. El público puede comprobar todo tipo de cosas relacionadas con sus ídolos: desde lo bien que se llevan Hideo Kojima y Shinji Mikami hasta la enfermiza pasión que muestra Tetsuya Mizuguchi cuando trata de explicar qué es lo último que le ha inspirado. Además, los asistentes pueden presionar, en vano, al tímido de Fumito Ueda para que dé detalles acerca del proyecto que está gestando para la nueva máquina de Sony.

Mientras las charlas de los genios nipones se desarrollan, en una sala contígua Akira Yamaoka pincha temas extraídos del extenso repertorio de la serie que le catapultó a la fama *(Silent Hill)*, y, acto seguido, retumban temas de *God Hand,* en esta ocasión de la mano de los chicos de ghm. Al rato aparece Norihiko Hibino, habitual de Konami, quien pide paso para hacer bailar a los presentes.

Anualmente se celebran encuentros enfocados tanto a los que viven como a los que quieren vivir de los videojuegos. Uno puede aprender, descubrir y disfrutar codeándose con la gente que nos tiene pegados a la pantalla

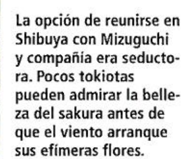
Así es Japón. De la noche a la mañana, cualquiera puede verse inmerso en ambientes así de selectos, sin necesidad de ser periodista o desarrollador. Además, no todo son *talk shows* en los que los desarrolladores hablan de lo que les viene en gana. Anualmente se celebran varios encuentros enfocados tanto a los que viven como a los que quieren vivir de los videojuegos. En ellos uno puede aprender, descubrir y disfrutar codeándose con la gente que nos tiene pegados a la pantalla con sus obras. Por mucho que cueste creerlo, las apariciones públicas de estos mitos vivientes no se limitan a eventos creados por y para la difusión de su talento (léase GDC), sino que también engloban actos promocionales de sus trabajos, reclutamiento de jóvenes valores y, de vez en cuando, pequeños baños de masas como el de Shibuya.

Sorprende la extraordinaria confianza con la que se tratan los máximos responsables de las *third parties* japonesas. Las numerosas ocasiones en las que Kojima, Ueda y demás tienen que compartir mesa se suelen aprovechar para establecer estrechas colaboraciones que dan lugar a proyectos de lo más interesante.

Suda 51 está considerado como uno de los más dados a conjugar su particular visión con la de







La opción de reunirse en Shibuya con Mizuguchi y compañía era seductora. Pocos tokiotas pueden admirar la belleza del sakura antes de que el viento arranque sus efímeras flores.

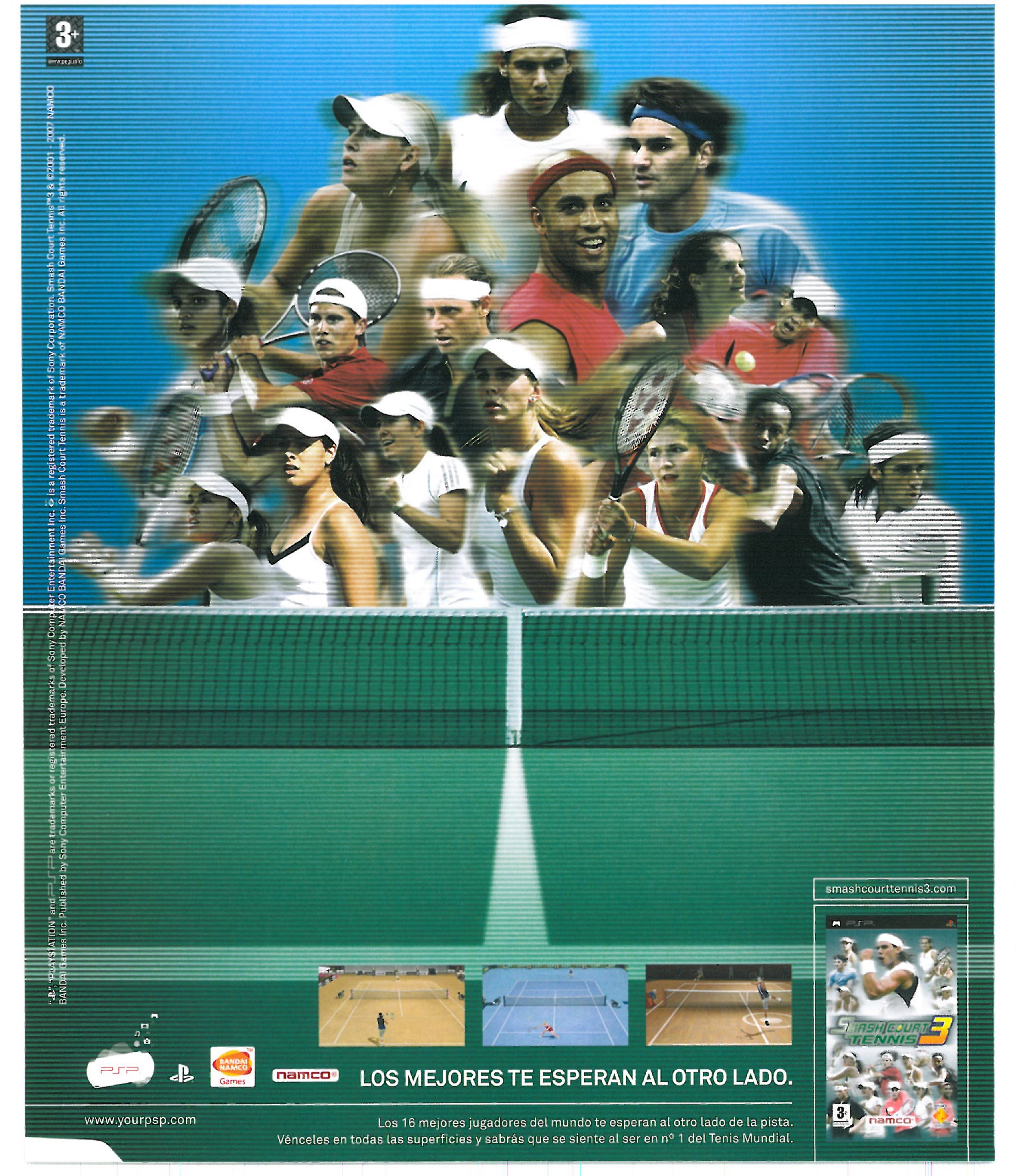






otros creadores. Fruto de intereses conjuntos surgieron obras como *Killer 7*, apadrinada por Mikami. Próximamente Kojima rescatará del olvido su particular universo cyberpunk, *Snatcher*, para que Suda lo explote en todo tipo de formatos audiovisuales.

Pero si alguien está haciendo méritos últimamente para acaparar toda la atención es el padre de Ulala. Tetsuya Mizuguchi se ha aliado con Al Gore para diseñar un plan de conservación medioambiental. Por si esto fuera poco, promociona a su ídolo virtual, Genki Rockets, a quien ya ha vinculado a *Lumines!* por medio de una skin. Los intereses del presidente de Q Entertainment han trascendido a otros campos de nula o escasa vinculación con aquel que le ha granjeado fama, aunque no pierde de vista sus juegos musicales. El evento organizado por Suda 51 tuvo como colofón una fiesta con el peculiar puzzle como protagonista. Los asistentes que no querían bailar podían poner a prueba su destreza en Xbox Live! a ritmo de *house*. Jornadas de este tipo resultan completísimas, aunque nadie entienda por qué Tomonobu Itagaki no participa en ellas.



3+
www.pegi.info
"PLAYSTATION" and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Smash Court Tennis™3 & ©2001 - 2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by NAMCO BANDAI Games Inc. Smash Court Tennis is a trademark of NAMCO BANDAI Games Inc. All rights reserved.
smashcourttennis3.com
PSP
SMASH COURT TENNIS 3
namco
PSP
BANDAI NAMCO Games
namco
LOS MEJORES TE ESPERAN AL OTRO LADO.
www.yourpsp.com
Los 16 mejores jugadores del mundo te esperan al otro lado de la pista.
Vénceles en todas las superficies y sabrás que se siente al ser en nº 1 del Tenis Mundial.

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico



32 **Forza MotorSport 2**
360



34 **Medal of Honor: Airborne**
360, PC, PS3



36 **Skate**
360, PS3

38 **Colin McRae: DIRT**
360, PC, PS3



40 **Wakfu**
PC

42 **Stuntman: Ignition**
360, PS2, PS3

43 **Overlord**
360, PC

44 **Devil May Cry 4**
360, PS3

44 **Heist**
360, PC, PS3

Los + buscados de **Edge**

LittleBigPlanet



Puede que ya sonara lo que se vio en la GDC a los lectores de EDGE, pero la respuesta tan entusiasta dio una pista de lo creativa y feliz que una comunidad puede llegar a ser.
PS3, SCEE

Halo 3



Al dar por sentada la brillantez de Bungie, puede que no veas el valor de su trabajo. Pero, muy en el fondo de tu mente, está la idea de que pueda ser realmente bueno.
360, MICROSOFT GAME STUDIOS

LocoRoco 2



Su creador insinuó en la GDC que puede ser un título para PS3, y no hay duda de que la continuación del original dea PSP puede ser un examen para el Sixaxis.
SIN CONFIRMAR, SCEI

Mundos materiales

La física se vuelve omnipresente



La modificación geológica de Fracture ofrecerá todo un mundo nuevo de tácticas para enemigos y cambios medioambientales, pero ¿hasta dónde llegará esa libertad?

Los motores de juego crecen. No contentos con hacer que unas cajas por aquí y unos barriles por allá hagan algo de vez en cuando, los juegos están usando sus motores para dar más coherencia y dinamismo a sus mundos.

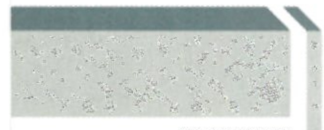
Puede que *Half-Life 2* animara algunos de los objetos de su mundo, pero seguían sin pertenecer a él. Algunos rodaban por sus logradas superficies, dejando apenas rastro a su paso y recordándonos que, a pesar de la riqueza estética de la City 17, sus escenarios seguían siendo los de una película, un telón para enmarcar la acción y la historia.

Este mes hemos visto tres juegos que intentan mundos más realistas. *Fracture* permite que el suyo se hunda gracias a un grupo de armas que da forma al terreno. Puede que el de *Hydrophobia* sea un poco más estático, pero trae una nueva materia a los videojuegos: el agua, con el poder de llevarse cualquier cosa por delante. Y el *Collin McRae: DIRT* contiene coches y objetos junto a la carretera cubiertos con barro, que se deforman y rompen con un realismo pasmoso.

Estas nuevas características prometen dar a las acciones de los jugadores más significado. Un coche se convierte en lo más significativo de una carrera, una historia contada a través de los jirones de una valla, atrapada en los arcos de una rueda, una puerta retorcida y un frontal hundido. Un rastro de movimientos tectónicos, o marcas de la marea y restos que flotan, se convierten en la forma de progresar en *Fracture* e *Hydrophobia*. Puede que aún sean efímeras, que desaparezcan una vez el jugador haya avanzado, pero entornos dinámicos como éstos ofrecen la oportunidad de interactuar más allá de la pura geometría. Ofrecen la promesa de otros atractivos y evolucionados escenarios.

Todo ello si los desarrolladores consiguen que funcionen, claro. Hace seis años, Red Faction mostró los problemas de permitir a los jugadores destruir los escenarios de juego restringiendo el lugar donde hacerlo. *Hydrophobia* tendrá que demostrar que el agua, que puede resultar dinámica, pero no es muy interactiva, logra proporcionar algo más que una tensión escalofriante.

¿Es que no queremos, de vez en cuando, un mundo sencillo? ¿Uno en el que no tengas que ser tan creativo, donde tus manos estén atadas y puedas disfrutar de las vistas sin implicate tanto?



PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **TURN 10**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **8 DE JUNIO**

Forza Motorsport 2

Microsoft prefiere la evolución a la revolución en la actualización de su simulador de conducción

Se le ha etiquetado como la respuesta de Microsoft a *Gran Turismo,* pero el *Forza Motorsport* de 2005 siempre siguió su propio trazado. Lleno de ideas inteligentes y bien implementadas, se ganó unos seguidores entusiastas gracias a su estilo de conducción extremadamente simulativo pero aun así enérgico. La experiencia de Forza conseguía ser profunda pero accesible gracias a características tan útiles como las líneas de frenado que pasaban de lo transparente al rojo dependiendo de la velocidad de entrada en las curvas, o unas ayudas para la conducción que no convertían el control en una aburrida sumisión. Las líneas de frenado vuelven intactas, así como las penalizaciones de tiempo por choques, daños y salirse del circuito. La intención vuelve a ser empujar a los jugadores a adoptar un comportamiento realista, incluso si la detección de daños hace que, ajustándola a "normal", un choque a toda velocidad no deje fuera a tu vehículo (aunque lo hará en "simulación"), y para que dar empujones a los demás pocas veces termine en una vuelta de campana.

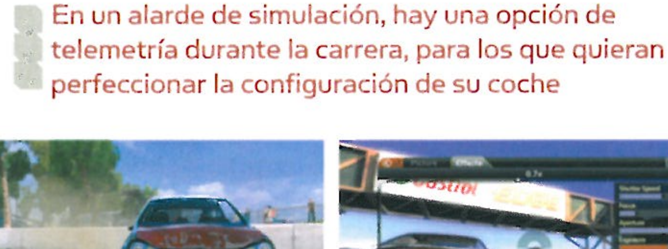
La detección de daños es espectacular, pero no tan detallada como la de *Colin McRae: DIRT* (ver pág. 38). Aun así, los parachoques y los retrovisores pueden acabar cayendo y quedarse como un escombro más del circuito durante el resto de una carrera.

El modelo físico de *Forza 2* hace que hasta los coches de menor potencia, con toda las ayudas de conducción activadas, tengan un control sutil y excitante. La respuesta visual, auditiva y vibratoria resulta tan sensible y tan refinada que es fácil saber qué hace cada rueda. Aunque su rápida frecuencia de refresco –una gran mejora respecto a su predecesor– tiene mucho que ver, la mayor parte del mérito viene de su sobresaliente diseño sonoro que captura los rugidos, los zumbidos y los traqueteos del motor.

En un alarde de simulación, hay una opción de telemetría durante la carrera, con diagramas sobre la configuración de la suspensión y las ruedas, la temperatura de los neumáticos y la gravedad, para los que quieran perfeccionar la configuración del coche.

También vuelven los niveles de experiencia del conductor y el coche, que influyen en el acceso y los descuentos para modelos y mejoras de coches. La respetable lista de 231 coches del Forza original ha sido aumentada hasta los 310, y cada uno de ellos puede tunearse. *Forza 2* ofrece más opciones para la carrocería y una herramienta de diseño de adhesivos mejorada, que ofrece más de 4.000 capas de pintura en cada coche.

Son las opciones de personalización lo que mejor evidencia los principales cambios de *Forza 2* con respecto al original. Los jugadores pueden comerciar con sus coches retocados en un mercado online a cambio de moneda del juego, y además los vehículos conservan la historia y estadísticas de su propietario. La profundidad del sistema de adhesivos implica que los más creativos no



En un alarde de simulación, hay una opción de telemetría durante la carrera, para los que quieran perfeccionar la configuración de su coche

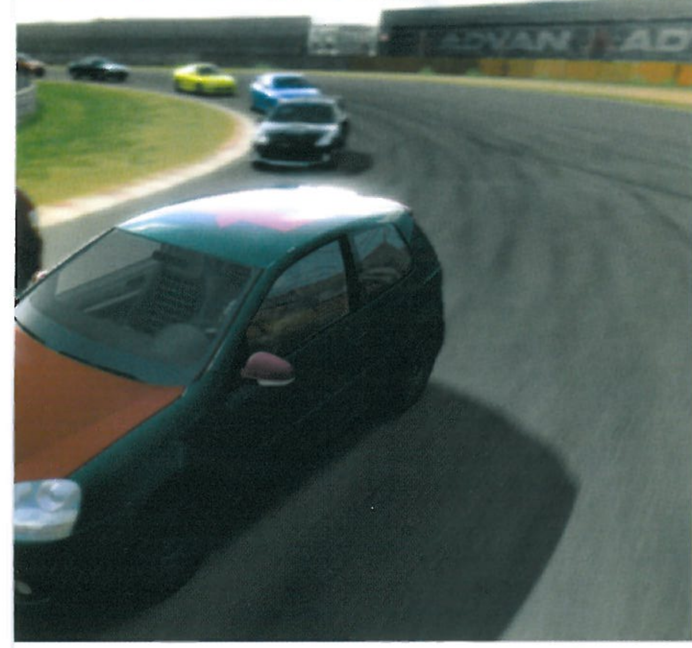




La utilidad de fotos es casi idéntica a la de *PGR 3* (arriba). La detección visual de daños es espectacular, pero algo limitada en cuanto a alcance (arriba, a la izquierda).









Las carreras de coches de baja potencia llaman a conducir chocando con otros, con el peligro que eso supone. Las penalizaciones por golpear a todos corredores son un buen disuasorio.







El Drivatar del primer *Forza* se ha dejado fuera de su sucesor. En su lugar, puedes usar a varios conductores AI para que conduzcan por ti.

necesitarán dominar las técnicas del tuneado para llegar a amasar fortunas.

Además de vendiendo o regalando coches, Turn 10 ofrece un par de sitios más donde los jugadores puedan agitar las plumas de su cola. Una es, claro, la competición online, compatible con una versión de los clanes, llamadas clubs de coches, que permitirá a los jugadores evitar a los pesados, con 12 usuarios por carrera. Su experiencia online se ha beneficiado, y mucho, de lo que Microsoft aprendió con *PGR 3*. De hecho, los desarrolladores de *PGR,* Bizarre Creations, han prestado a *Forza* otra forma de mostrar tesoros motorizados: su kit de fotografía. Funciona casi de la misma manera que lo hacía en *PGR 3*. Los jugadores también pueden visualizar y descargar sus imágenes de la web de *Forza,* como con *PGR.*

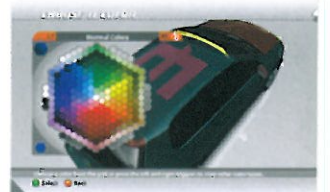
Las opciones para un jugador, que incluyen los modos Carrera y Arcade, son completas, pero nada con lo que emocionarse. El modo Carrera cumple el esforzado esquema de "ganar y comprar" en eventos específicos para cada nivel de coche y jugador. Arcade incluye 15 carreras de exhibición únicas desbloqueables, y hay 25 contrarrelojes con coches predefinidos.

Ante la ausencia de un rival consolero en esto de la simulación de carreras, *Forza 2* puede seguir con la cabeza alta. Puede que no sirva más que para predicar entre sus adeptos, pero es poco probable que surja un error durante el proceso.





Vuelven muchos de los circuitos del original, incluidas las inclinadas curvas de Nürburgring (que se ve en la imagen), Silverstone y Laguna Seca.



Pintura creativa

Con el sistema de adhesivos de *Forza 2* se pueden aplicar formas con una serie de efectos –sombra, redimensión, estiramiento, giro– a las cerca de 4.000 capas de pintura de un coche. Se pueden aplicar 1.000 capas a cada uno de los dos laterales, además del capó, el maletero y el techo, además de 500 en cada parachoques y 100 al aleron. El sistema parece ser lo bastante flexible como para asegurar que los jugadores puedan lucir algunos trabajos de pintura más que destacables.



PLATAFORMA **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **EA**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE**

Medal Of Honor: Airborne

Una nueva perspectiva para la irregular serie de EA, donde se confunde arriba y abajo



Airborne **adelanta un poco más allá en todo lo habitual en** ***Medal of Honor.*** **Las armas y la cámara se agitan de forma distinta al correr, al agacharse y al hacer zoom, y la física de los cadáveres es más convincente.**

El perpetuo declive de *Medal of Honor* debe ser uno de los mayores dolores de cabeza de EA. Desde que *Allied Assault* arrasó la playa de Normandía, la serie ha ido diluyéndose con cada campaña, como si aquel momento de morboso homenaje (más a *Salvar al soldado Ryan* que a los veteranos del Día D) fuera desvaneciéndose como un pitido en el oído. La serie quemó su último cartucho hace cinco años y ha avanzado a duras penas desde entonces.

Pero, como explica **Patrick Gilmore,** el productor de esta última versión, *Medal of Honor: Airborne* es algo más: "La primera vez que volví a Electronic Arts, no quería implicarme en ello, pero conforme fuimos hablando del concepto de aerotransporte me di cuenta de que allí había chicha. La franquicia se había hecho demasiado genérica con respecto a la II Guerra Mundial, y era interesante volver a poder ahondar en algo".



El tono de ***Airborne*** **es tan conflictivo como el de cualquier shooter después de** ***Salvar al soldado Ryan.*** **Quizá las misiones empiecen con un tono solemne, pero se animan cuando las balas comienzan a silbar. Los cascos saltan al aire cada vez que alcanzas alguna cabeza.**



"No, ***Airborne*** **no tendrá un contador de adrenalina. No vamos a inventarnos algo que acabe dominando el resto de la mecánica. Es artificial, crea una imagen falsa sobre la experiencia. Ese tipo de detalle no me gusta para nada", indica Gilmore.**

Un nivel de *Medal of Honor: Airborne*, como cualquier otro, es una caja llena de objetos, gente y estructuras y un horizonte falso que lo envuelve todo. Pero aquí apareces arriba en lugar de dentro, con un paracaídas lo bastante móvil como para alcanzar cualquier tejado, callejuela o plaza sin tener que ir más allá del mapa. Las tropas aliadas y las del Eje, que alcanzan varios centenares, luchan en líneas de batallas trazadas de forma dinámica que enseguida plantean un dilema: ¿vas de cabeza hacia un objetivo y a la boca del lobo (en plan suicida), o buscas un punto de entrada más tranquilo para un asalto más sutil y táctico (menos suicida)?

> ¿Vas de cabeza hacia un objetivo y a la boca del lobo (en plan suicida), o buscas un punto de entrada más tranquilo para un asalto más sutil y táctico (menos suicida)?

Gilmore dice: "Cuando propusimos el enfoque no lineal, la primera reacción de muchos de los diseñadores fue: 'No podemos con ello'. Todavía pensaban en términos de lenguaje interpretado, y no puedes interpretar todo esto. Así que empezamos a utilizar métodos del mundo real para controlar el campo de batalla y los niveles de amenaza, lo que significa que no puedes abalanzarte sobre los baluartes de los enemigos, y nos dimos cuenta de que había mucha estructura inherente en lo que intentábamos hacer".

También hay muchas cosas familiares. El punto de mira metálico de una ametralladora Thompson se ha convertido tan en símbolo de *MoH* que es desesperante verlo en *Airborne.* Pero esta vez hay un giro. En un toque recuperado del reciente *Medal of Honor: Vanguard, Airborne* usa los controles posturales analógicos para esconderte. Son una opción excelente e intuitiva. *Vanguard* también mostraba sus propios lanzamientos con paracaídas, pero Gilmore niega que su uso









Como cada objetivo de *MOH* desde 1999, los refugios antiaéreos de la Operación Market Garden tienen un obvio punto débil: un gran símbolo de dinamita en su parte trasera. El reto de Airborne es asegurar la zona, en lugar de volarlo todo.



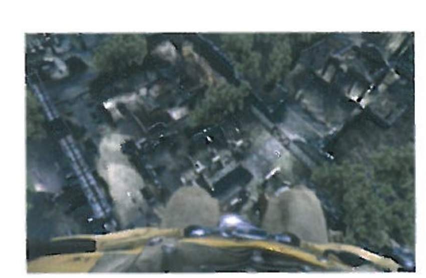
Una tras otra

En la Operación Market Garden, el intento de Churchill de abrir la Alemania nazi con un ataque aéreo histórico *Airborne* ha encontrado su propia Playa de Omaha. Los aviones sustituyen a los barcos, los fuegos antiáreos a los obuses fortificados y, de nuevo, sólo un puñado de tropas aliadas sobrevive al asalto. Los niveles del juego de la Operación Neptune abordarán el mismísimo Día D, mientras la Operación Varsity tiene lugar durante el final de la guerra. El clímax será el asedio de las peligrosas torres antiaéreas que rodeaban Berlín, que hacían impenetrables sus cielos. Como siempre, cada misión tendrá su propio discurso introductorio de Ben Franklin o de otros, siendo el tema unificador la capacidad de los hombres normales para conseguir cosas extraordinarias.

fuera un campo de pruebas para esto. "*Vanguard* y *Airborne* comparten temas similares porque se desarrollaron a la vez"– dice– "pero *Vanguard* se hizo a partir del motor de *European Assault*, que era bastante lineal. Era un juego limitado, de esquema 'campo de batalla-objetivo-campo de batalla-objetivo'. Tenía más espacios abiertos y enemigos que los *Medal of Honor* anteriores, pero como diseñador sabías que el jugador vendría por aquí o por aquel puente antes de que el juego le diera la opción, así que el movimiento seguía siendo de A a B. Una de las fases de producción de *Airborne* consistió en asegurarnos de que la batalla discurriera sin problemas en una dirección, y otra en controlar que tampoco hubiera problema en otra dirección", añade.

El sistema de IA de *Airborne,* que Gilmore describe como lo bastante inteligente como para prolongar de forma radical la vida de un soldado virtual, está inspirado en el de *FEAR*. Pero aún hay que probar si se ha logrado el mismo nivel. *FEAR* ofrecía un entorno íntimo de combate, lleno de tensión y blancos coherentes; *Airborne* es algo totalmente distinto. No se puede decir que sus mapeados estén hiperpoblados –después de todo, trata de la guerra, y no del Equipo A– pero la cantidad de efectivos da poco margen para los cambios de ritmo. El nivel de demostración tiene un volumen y un ritmo: ensordecedor y frenético. Algo genial si quieres simular un trauma de guerra, pero no tanto para el drama o para tus jaquecas.

Al menos, habrá algunos tiempos muertos durante las escenas de vídeo y los resúmenes informativos generadas en tiempo real. Gilmore no elude la pregunta acerca de si alguien se preocupa de verdad por los insípidos personajes de *Medal of Honor,* que nunca habían llamado tanto la atención: "Antes me preocupaba, pero ahora ya no; acabas dándote cuenta de que tienes que hacer apuestas personales. A propósito, durante mucho tiempo parecía que Hollywood fuera a implicarse en los videojuegos, que sabían cómo contar historias. Y cuando se incorporaba alguno de estos tipos con experiencia en películas, lo llevaba todo a su terreno. Así que en el mundo de los juegos surgió la actitud defensiva de decir 'no, esto va de jugabilidad y no de historias'. Pero aquello ya pasó. La industria ha madurado, y muchos de nuestros competidores han empezado a darle a la historia el lugar que debería tener". Así que las ideas se calman pero, en cambio y por fortuna, *Medal of Honor* no. *Airborne* no tendrá el mismo impacto que *Allied Assault,* que sólo puede culparse de haber disparado la carrera armamentística del género. La capacidad de concentración y los tímpanos de los jugones han sufrido bastante como para que otra matanza les dañe demasiado. Pero éste es un juego distinto, progresivo, uno en el que es difícil avanzar. No es lo que la saga solía ser, sino lo que necesita ser.





Las texturas y la iluminación de *Airborne* soportan cualquier análisis. Los efectos de sombra y de posprocesado permiten que las texturas más mediocres se armonicen con el resto, y su nuevo y eficiente motor genera grandes niveles de detalle a grandes distancias. Eso sí, aún falta bastante destructibilidad.



PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **EA BLACK BOX**
ORIGEN: **CANADÁ**
LANZAMIENTO: **OTOÑO 2007**

Skate

El rey de los juegos deportivos, por fin, se sube a la tabla







O la última versión es antigua (lo que es más que posible) o hay mucho que hacer antes de que *Skate* pueda visitar el escenario de arriba en tiempo real. Se espera que la versión final incluya las carreras cuesta abajo, ante lo que Balmer reacciona con rapidez por si alguien quiere saber cómo volver a la cima una vez llegas abajo. Dice: "Hay un sistema de paso. Nunca me ha parecido muy divertido patinar cuesta arriba".

Que el último juego de *skate* de EA fuera una adaptación de *Los Simpson* lo dice todo: el dominio de los *Tony Hawk* era tan rotundo como para que la mayor editora del mundo se limitar a competir a través de una inofensiva e indirecta parodia. Como señala **Jay Balmer,** productor asociado de *Skate,* dicho reinado ha permitido a Neversoft experimentar con la exploración en bicicleta, coches y a pie, generando unos recursos apabullantes en cuanto a experiencia y código. Así pues, ¿cómo competir? Es sencillo: no haciéndolo.

Dice Balmer: "Tenemos una nueva experiencia que compartir y no consiste en subir escaleras. Consiste en hacer *ollies, kickflips* o *grindear* una barandilla, y que todo resulte atractivo. De verdad, hemos ignorado que existe *Tony Hawk*. Pero, claro, ahora que estamos mostrando el juego y compartiéndolo con la gente, Tony volverá a pesar sobre nosotros. Es algo inevitable".

Y después de ocho *Tony Hawk* que han supuesto siete años de una montaña rusa llena de expectación, alabanzas, promesas y decepciones, no nos cortemos a la hora de hablar de lo que ofrece *Skate*. Como descubrirán los usuarios cuando consigan sus demos online, es el juego de *skate* que quizá merezcan las consolas actuales. Es más un simulador que una abstracción en forma de combos; se basa en el hecho esencial de llevar una tabla a un terreno concreto para descubrir qué se puede hacer con ella.





Tomas impulso con los botones principales, uno por cada pie, y agarras la tabla con los gatillos, uno por cada mano. Si empujas hacia adelante el stick analógico izquierdo te inclinas hacia la tabla, mientras que echar atrás el derecho te eleva en un salto que, acompañado de un movimiento hacia adelante, genera un truco, que es el punto en que empiezas a acumular puntos en *Skate*.

Balmer indica que la física es su "guía", pues no sólo gobierna los saltos y la elegancia de patinador y tabla, sino también cada interacción entre éstos y el mundo que les rodea. Por ejemplo, si aterrizas de lado en una barandilla cuadrada, con el borde gol-

> Es más un simulador que una abstracción en forma de combos; se basa en el hecho de llevar una tabla a un terreno concreto para descubrir qué se puede hacer con ella









El sistema de física de *Skate* es tan cuidadoso en sus realistas aterrizajes como en sus trucos a medio salto. Una cuesta empinada puede convertir un aterrizaje duro en otro suave.



peando la juntura de una rueda y su cabezal, tendrás tu *grindeo,* por raro que sea. Si ajustas tu equilibrio con un stick y tus pies con el otro, puedes encadenarlo con un *T-bone,* un *nose-grind* u otra retorcida improvisación. Aunque también puedes caerte, momento en que la física calculará la fuerza con la que tu cara golpeará el suelo. Y olvídate de caídas demasiado teatrales o miembros con *clipping,* ya que en las horas que pasamos en un escenario de prueba cerrado –un pobre parque de *skate*– no vimos nada de ello.

Balmer indica: "Nos hemos centrado en hacer un gran juego: ése es nuestro gancho. El ángulo de cámara es un ojo de pez para destacar lo que el *skater* hace, que es lo importante, y no en hacia dónde va.

"Esa mecánica mediante la que puedes encadenarlo todo de forma directa, en la que haces un *manual, grindeas,* haces otro *manual* y un *revert,* no es realista. Ir en monopatín es trazar líneas, y eso es lo que ves, lo que es interesante. Si ves un concurso de *skate,* la gente lo que encadena son líneas, pero no mediante *manuals.* La cosa se basa en hacer algo grande, que te deje en un punto donde te mueras por ver qué pasará después. Que cuando empiecen las repeticiones, sea porque has terminado esa línea. Nos inspiramos pensando: '¿A alguien le interesaría ver esto como vídeo?'".

Es, pues, un juego en el que la acción es su propia recompensa. Ahora mismo, *Skate* resulta algo árido en cuanto a geografía y retos señalizados, pero, como señala Balmer, te "desentrena" de la idea de que sólo hay una forma de reflejar el *skate.* La sensación de liberación que produce ver un *gap* y querer aprender cómo usar la tabla durante el mismo, quizá con un *flip* para adornar la hazaña, no debería despreciarse. Pero ¿espera Balmer una reacción de desagrado por parte de los jugones ante una mecánica tan desestructurada? Asegura: "Lo que estamos viendo aquí es el juguete. Como si dijéramos: 'Aquí está la tabla, por favor, patina'. Lo que no ves es la progresión y los tutoriales. Sabemos que ambas opciones deben existir. Alguien debe poder decir: '¿Y ahora qué?', y saber qué hacer después, dónde y cómo conseguirlo. Y también estará el jugador que no se preocupará de los retos o preferirá encontrarlos por suerte. Habrá una estructura clara: nadie se perderá".

El sencillo nombre de *Skate* no se debe a que se anulara ninguna licencia ni a una intención de EA de monopolizar el género, sino a una declaración de abertura. En su mundo online, en el que una repetición será tan fácil de enviar como un e-mail, todo el mundo es una estrella en potencia. No habrá ampliaciones que mejoren artificialmente el rendimiento, y pocas opciones de personalización así que lo único que separará a los expertos y a los pipiolos será la experiencia.

"Sé que nos hemos dejado cosas –admite Balmer–. Si estuviéramos programando el juego definitivo saldría dentro de cinco años, pero no creemos que esté bien esperar tanto. La falta de algunas opciones nos da espacio para crecer".



Los autores de *Skate* lo ven como un juego en que el exhibicionismo no se limita a los números que aparecen en la interfaz. Si mantienes el stick derecho en posición durante las piruetas, la cámara hace un zoom a la tabla y tus pies.



Tablón de anuncios

Las opciones comunitarias de *Skate* han sido diseñadas para encajar en lo que Balmer llama el dilema "he hecho algo genial pero a mi mujer no le importa". Presionando Y aparecen las opciones de repetición, colocando a un cámara en el escenario. El editor de repeticiones del juego puede después importar el vídeo para compartirlo a través de los servicios en red de la consola y una futura web de comunidad. EA quiere que esté más respaldada que su equivalente de *Burnout Revenge* para 360, así que habrá expectación por ver si los servidores de EA honran tales ambiciones.

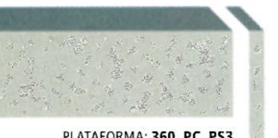




Muchos juegos emplean el horizonte para despertar tu interés visual, pero los circuitos de *DIRT* dan tal sensación de autenticidad que siguen siendo visualmente atractivos incluso cuando el camino está rodeado de árboles.

Colin McRae: DIRT

La actual generación de consolas consigue al fin unos buenos rallys... ¿verdad?



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **CODEMASTERS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **2007**

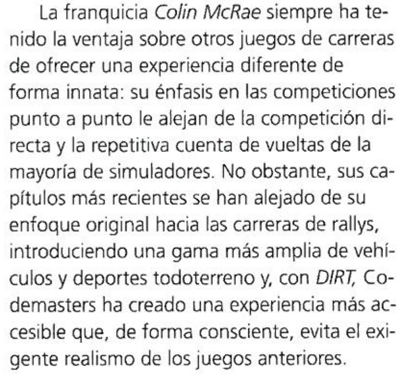


Panorama para virar

El juego ofrece unos cuantos ángulos de visión, pero las variables de la superficie, la suspensión y la dinámica general del circuito dan más ventajas a ver todo en tercera persona, lo que te da un mayor control sobre información vital, como lo que tienes delante, cuánto espacio libre tienes, y cuánto oscila tu parte trasera cuando intentas derrapar en una curva en horquilla. Aunque las distintas cámaras no son una pérdida de tiempo: todas forman parte de las repeticiones cinemáticas, acompañadas de una música agradable. Al menos en ese sentido, DIRT da en el blanco.

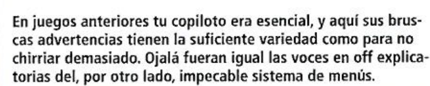
Un problema enquistado en la simulación automovilística es cómo destacar entre el gentío una vez que todos los contrincantes están empatados en cuanto a la máxima fidelidad gráfica para su generación tecnológica. Mientras que *Forza* ha optado por los contenidos creados por los usuarios para ampliar la vida del juego, otros títulos, como la serie *TOCA*, se han alejado de la especialización, esperando que atiborrar un solo producto de ¡tipos distintos de deportes de motor atraerá a más público.





La franquicia *Colin McRae* siempre ha tenido la ventaja sobre otros juegos de carreras de ofrecer una experiencia diferente de forma innata: su énfasis en las competiciones punto a punto le alejan de la competición directa y la repetitiva cuenta de vueltas de la mayoría de simuladores. No obstante, sus capítulos más recientes se han alejado de su enfoque original hacia las carreras de rallys, introduciendo una gama más amplia de vehículos y deportes todoterreno y, con *DIRT*, Codemasters ha creado una experiencia más accesible que, de forma consciente, evita el exigente realismo de los juegos anteriores.

Los modos de rally ahora están igualados en número por las carreras "cuerpo a cuerpo". Es en estos eventos cuando el alejamiento del realismo es más palpable; sin duda, el modo Rally Raid, en el que múltiples oponentes compiten por una posición, lleva a un nivel de empujones entre parachoques que no sería tolerado por un modelo de detección de daños más estricto. Incluso en las carreras en solitario puedes llevarte por delante una buena porción de los escenarios antes de que tu vehículo quede fuera de circulación. La introducción de una competición para buggies de carreras mezcla un poco de todo y añade color y variedad al juego.



En juegos anteriores tu copiloto era esencial, y aquí sus bruscas advertencias tienen la suficiente variedad como para no chirriar demasiado. Ojalá fueran igual las voces en off explicatorias del, por otro lado, impecable sistema de menús.



Es un buen detalle que *DIRT* se aleje del severo realismo de sus predecesores: tus oponentes nunca se cortan a la hora de intercambiar pintura contigo. Algunas carreras pueden terminar pronto si tu coche queda hecho trizas.

Sin embargo, tras la brillantez gráfica y la acumulación de nuevas características, está claro que el alma del juego sigue siendo el modo rally tipo "sólo tú y el circuito", como evidencia la cantidad de atención que se la ha prestado a dichos circuitos. Los escenarios son variados, desafiantes y, como cabría esperar, bellos. No obstante, lo que quizá no podías imaginar es que además suenan de forma fantástica. El ruido de las briznas de hierba azotando los guardabarros y de la gravilla saltando contra la parte inferior del chasis añade tanta personalidad y capacidad de inmersión a las pistas que nunca considerarás que correr en solitario es menos divertido que competir contra otros. Cuando un diluvio de juegos de motor amenaza con sepultarnos a todos, *DIRT* se atreve a ser algo diferente. Así como otros juegos dan el protagonismo al coche, el énfasis que *DIRT* le da al circuito, casi como si fuera un competidor más, puede servir para mantener a la franquicia en la lucha por la pole.





PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **ANKAMA GAMES**
ESTUDIO: **ANKAMA GAMES**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**

Wakfu

¿Será el fantasioso mundo cartoon de Ankama un refugio para los hastiados por las multitudes de *WOW?*

La premisa de *Wakfu* –un mundo oceánico inundado por lágrimas de ogro– consigue a la vez ser fantasiosa y un punto desagradable, y da una idea del buen ojo que tienen sus creadores para las mezclas. Los que estén familiarizados con el anterior título de Ankama, *Dofus,* podrán corroborarlo. Al seguir los pasos de su antecesor, *Wakfu* retiene su extraña mezcla de multijugador masivo online (MMO) y estrategia por turnos, aunque amplía sus horizontes en todos los sentidos.

Ambientado 1.000 años después de los hechos de *Dofus,* Ankama es más un juego independiente que una expansión. Se respeta el esqueleto de los combates por turnos del original, aunque con mejoras. La diferencia más obvia son las subidas de nivel. Con un concepto similar al de *Crackdown,* los personajes evolucionan en función de sus actos: por ejemplo, cuanto más se use un hechizo, más poderoso resulta. La idea es aumentar la especialización, además de impulsar la experimentación entre los que la deseen.

Y aunque los gráficos del cofundador de Ankama, Anthony Roux, mantienen el mismo encanto irresistible del juego anterior, su mundo es significativamente mayor. Se ha implementado un nuevo *scrolling* multidireccional, lo que ha obligado a los desarrolladores a dejar Flash de lado, y la cantidad de jugadores por servidor ha aumentado drásticamente: de 5.000 a 25.000 de una tacada. Queda por ver los efectos que este aumento de la población tendrá sobre el ambiente del coto particular del juego, pero Ankama ha aprendido mucho de la experiencia de propiciar el tipo de comunidad más adecuado para *Dofus,* y parecen confiados en que estarán a la altura del reto.

Como *Dofus,* requiere suscripción, aunque habrá una zona de prueba gratis con el lanzamiento del juego a finales de año, tras los testeos beta que se harán en julio. Ankama espera aumentar la base de jugadores de los 200.000 usuarios de pago de *Dofus* a, como mínimo, el doble. Hay planes de hacer dibujos animados de *Wakfu,* además de hacer versiones para DS y teléfonos móviles. Lo que no significa que los desarrolladores se olviden de lo importante: si todo va según sus planes, se lanzarán contenidos nuevos de *Wakfu* cada dos meses. Es una estrategia ambiciosa y, teniendo en cuenta la profesionalidad de Ankama, parece que detrás de las lágrimas animadas y las bucólicas ensoñaciones está en marcha una máquina resolutiva y muy bien engrasada.

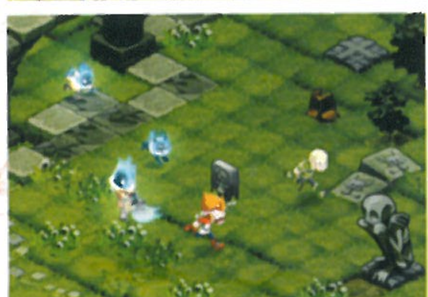
Las clases de personaje son las de *Dofus,* pero el sistema de hechizos se ha remozado. También se planea un sistema político y electoral como futura descarga.



Otros *Dofus*

Como si el lanzamiento de *Wakfu* y sus posibles versiones consoleras no fueran suficiente, también se ha lanzado una nueva versión de *Dofus* sólo para jugones británicos. Se ofrece por episodios y cuenta con una trama nueva, por lo que habrá eventos específicos sólo disponibles en el servidor británico. Aunque los contenidos serán fieles a *Dofus,* se saben pocos detalles de qué elementos especiales habrá disponibles, aunque la contratación de un director de comunidad inglés indica que Ankama se lo ha tomado en serio. ¿Veremos una iniciativa parecida en España?

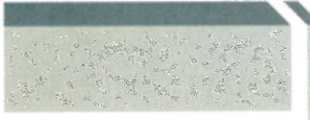






Además de la suscripción, *Wakfu* permite comprar ventajas virtuales y se puede mejorar a un personaje a cambio de una cuota. Un sistema así puede ser preocupante para el equilibrio, pero Ankama está cuidando el proyecto.





PLATAFORMA: **360, PS2, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **THQ**
ESTUDIO: **PARADIGM**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE**

Stuntman: Ignition

¿Será otra virguería escénica de Paradigm o será otro fracaso de taquilla?





Hay 25 vehículos (incluyendo deportivos, camiones, motos y aerodeslizadores). Volver a realizar escenas peligrosas sobre otra montura añade variedad. Es de esperar que no se limite sólo a ciertos cambios estéticos.



Llamada al orden

Como en el original, el director te da instrucciones directas a medida que conduces, indicándote dónde ir a continuación y qué hacer allí. Lo que funciona sorprendentemente bien, teniendo en cuenta la increíble cantidad de ruido creada por las diversas explosiones, pero son redundantes respecto a la interfaz del juego. La pantalla se llena de iconos amarillos que muestran la proeza exacta y el lugar concreto, ofreciendo la misma información que el director, pero anulando mucha de la tensión provocada por el entorno.

Quizá ayude a alcanzar la atractiva recompensa de repasar tus esfuerzos sin iconos, pero es un detalle que habría tenido un mejor uso a lo largo del juego.











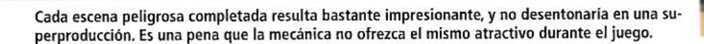
Las seis películas se parecen mucho a las superproducciones en las que están basadas. No te costará reconocer films como *Un pueblo llamado Dante's Peak* o *Deep Impact*, aunque se les hayan cambiado los títulos.

El concepto inicial del *Stuntman* de 2002 resultaba sólido. Te metía en la piel (y el casco) de un doble de acción de Hollywood, ejecutando todas las explosivas escenas de acción en vehículos de seis películas (y géneros). Al lanzarse en el momento de más éxito de Reflections con series como *Destruction Derby* y *Driver*, en principio *Stuntman* parecía una irresistible combinación de las dos franquicias y el título perfecto para demostrar el talento de su equipo de desarrollo en una "consola de nueva generación". Así pues, no obstante sus defectos, el *Stuntman* original tuvo un recibimiento aceptable a pesar de su repetitiva mecánica y su horrorosa curva de dificultad. Los jugones fueron indulgentes con el juego, entusiasmados por su novelística idea de partida, sus atractivas recompensas (con espectaculares repeticiones incluidas en tráilers de películas) y la emoción creada en torno al otro debut en PS2 de Reflections, por entonces a medias: *Driver 3*.

Así que parece ser que *Stuntman* tenía un propósito. Dando un salto adelante de cinco años que deja atrás una generación de consolas, se cambia a los editores y se llama a Paradigm como desarrolladores para que la serie renazca. *Stuntman: Ignition* parece ser un nuevo acercamiento a la misma idea básica, aunque sin el nivel del original. Lo malo es que, al menos a primera vista, *Ignition* cae en todos los defectos del anterior título.
El problema es sencillo: no hay momentos de descanso. Coge todos los "mejores momentos" de cualquier juego de acción sobre vehículos y ponlos juntos, y eso es con lo que te encontrarás, con una recopilación de "mejores momentos", carentes del entorno que se necesitaría para que esos momentos espectaculares resultaran una recompensa. Es un poco confuso tener que atravesar a toda máquina cada aparatosa secuencia de película, ya que te ves atacado desde todos los ángulos por peligros inminentes. Además, las indicaciones de pantalla no ayudan mucho, pues no dejan mucho margen de error y suelen dejarte confundido y frustrado, en lugar de repleto de adrenalina. Es verdad que la imperdonable precisión del original se ha suavizado, y ahora puedes cometer hasta cinco errores antes de hacerte volver al principio para otra toma, pero la naturaleza del juego hace que hasta que no hayas alcanzado los cinco o seis intentos (dependiendo de tu memoria) no podrás progresar de verdad en una fase. Lo que acaba con cualquier emoción, y pone el énfasis en el encadenamiento de escenas peligrosas y el aumento de tu puntuación como incentivo a jugar.
En ese punto, *Ignition* refleja a la perfección un aspecto particular de un doble de acción real: la falta de libertad. Estar tan dirigido en una huida espectacular acaba resultando tan soso como suena, ya que es otro –el héroe que cobra los cheques– el que se lleva la parte divertida.



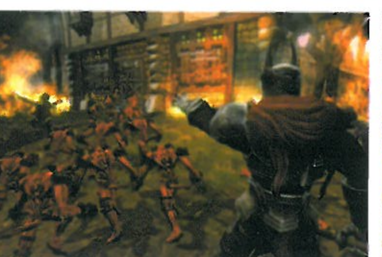




Cada escena peligrosa completada resulta bastante impresionante, y no desentonaría en una superproducción. Es una pena que la mecánica no ofrezca el mismo atractivo durante el juego.









Tu torre comienza algo ruinosa, pero los lacayos enseguida empiezan a restaurar algo de su malvada gloria, incorporando las secciones que encuentres en tus viajes. Su forma final dependerá de tus elecciones más o menos malvadas a lo largo de la historia del juego.

Overlord

El género fantástico avanza, y el caballero es un jefazo malvado

Puede no parecerlo al primer vistazo, pero *Overlord* es casi con toda probabilidad un sucesor espiritual de *Pimkin*. Los elementos clave son casi idénticos, ya que controlas al malhechor que da título al juego y diriges a un equipo de lacayos que cumple tus órdenes: incluso la estructura comparte similitudes. Pero el mundo fantástico de *Overlord* y su humor absurdo añade una diversión adicional a ser malvado: tras la pequeña decepción que fue *Evil Genius,* finalmente ha llegado el momento de desempolvar la capa roja, mesarte el bigote y practicar tu mejor risa retorcida.

Los elfos, enanos y demás son básicos para este tipo de ficción, pero resulta evidente que, tras la respetuosa fantasía de la saga *Age of Wonders,* los chicos de Triumph han soltado amarras y pueden abrir puertas incluso a los máximos detractores de Tolkien con esta actualización de los tópicos fantásticos. El título comienza con tu despertar años después de ser derrotado por los siete típicos héroes de cuento, que desde su victoria han sido corrompidos por las adulaciones recibidas. Sus pecados son los siete mortales, que van desde la lujuria de un caballero a la glotonería de un mediano, y cada uno de sus escenarios refleja su declive: es un mundo en el que realmente no hay héroes a tu altura, presentando la interesante perspectiva de que tu reino de tiranía sea, de momento, mejor que el que había antes. Tus elecciones (¿te quedas con tu leal y eficaz pareja o vas a por su hermana?) afectan a cuán corrupto te vuelves: siembra el mundo de maldad y tu armadura se volverá negra y puntiaguda, y tu torre será un oscuro generador de muerte.

Pero aunque el señor feudal sea competente y divertido, las estrellas son sus lacayos: luchadores marrones, asesinos verdes, nadadores y sanadores azules, lanzallamas rojos. Empiezas sólo con unas cuantas tropas leales, pero, a medida que tu maldad crece, puedes comandar hasta 50, ya quieras moverlos como grupo o usando coordenadas de avance. Los enemigos con los que te enfrentes requerirán diferentes combinaciones y tácticas: un ejemplo de lo visto era un gigante de roca, al que el caballero provocaba para acercarse, tras lo que los asesinos salían de su escondite y empezaban a apuñalarle en la espalda. Puedes invocar varios hechizos para ayudar, pero sólo en los mayores aprietos necesitarás ensuciarte las manos. Tras batallar o saquear, tus servidores recogerán el oro y la vida para ti, así como cualquier arma o armadura que los oponentes hayan dejado caer.

Una de las primeras mejoras de las que podrán disfrutar tus lacayos es una calabaza-yelmo provisional: divertido y útil contra las rocas que tiran los medianos. Puedes empezar destrozando sus preciosos sembrados de calabazas.

La animación y las acciones de estas pequeñas criaturas es lo que las hace tan atractivas: correrán cual lemmings, allá donde señales, para matar, mutilar y robar de forma frenética antes de volver a ti como cachorrillos, lo que hace que enviarlos a matar y robar campesinos sea todo un placer. Claro está, los lacayos tienen otros usos como reconstruir tu ruinosa torre (como pasaba con el barco de Olimar, sus secciones deben recuperarse por todo el mundo), que ofrece características únicas: es obligatorio hacer una mención especial a tu bufón servidor, que te sigue por la torre profiriendo piropos basados en tu partida: "¡Destructor de la raza elfa! ¡Admirador de pechos turgentes!".

Podrás hacer todo esto y mucho más, convirtiendo el mundo de *Overlord* en tu propio parque de juegos. La inclusión de numerosos modos online, desde uno contra uno a supervivencia cooperativa, alargarán la extensa campaña para un jugador, lo cual ofrecerá una notable libertad para construir un imperio malvado. Puede que no logre redefinir el género, pero su capacidad de diversión y sus atracciones secundarias llamarán la atención de los malvados en potencia de todo el mundo.



"Infierno" es uno de tus hechizos más radicales: diezma las casas de paja de los campesinos: tus seguidores tendrán que fijarse antes de rematar a los supervivientes.

PLATAFORMAS: **360, PC**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **TRIUMPH STUDIOS**
ORIGEN: **PAÍSES BAJOS**
LANZAMIENTO: **JUNIO**



Poderes arrastrados

Una de las órdenes más comunes es "arrastrarse" que, gracias al stick analógico derecho, permite dirigir a tus hordas por arriba, por debajo o a través de los lugares a los que tu magnificencia no llega. Puede servir para ayudar en un puzzle, por ejemplo, enviando a tus lacayos a bajar un puente para permitirte una gran matanza. Responden rápido a tu orden, y trepan y gatean por los escenarios en lugar de quedarse atascados en las esquinas o caerse por los precipicios. Es clave para encontrar botines y completar tareas pero, como la mayor parte de la interacción entre el señor feudal y sus servidores, es más divertido hacer que los pequeñajos persigan a un humano en fuga o rompan una casa.

PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **CAPCOM**
DEVELOPER: **CAPCOM (STUDIO 1)**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **FINALES 2007**



Devil May Cry 4

Dante desaparece de escena y le sustituye Nero, con su brazo demoníaco



En la demo, Nero demuestra lo que su brazo demoniaco y sus armas pueden hacer frente al gigantesco Berial.

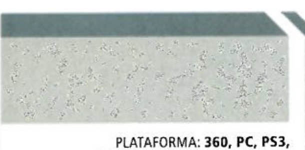


La empuñadura de la espada de Nero (arriba) se puede girar, lo que la hace temporalmente mucho más poderosa. Un sistema de traslación muy estético (a la derecha) permite superar patios llenos de enemigos en busca de un lugar mejor desde donde atacar.

Si hay algo mejor que poder atacar a los demonios con una pistola y una espada es enfrentarse a ellos con una pistola espectacular con dos cañones, una espada que aumenta su potencia hasta ponerse incandescente y un brazo demoniaco capaz de tumbar al enemigo más grande. Es lo que ofrece *Devil May Cry 4.* El nuevo protagonista que es capaz de hacer todas esas cosas, Nero, tal vez logre con su mordaz personalidad y sus características que los seguidores más acérrimos de la historia no se sientan defraudados por la ausencia de Dante, el protagonista de las tres entregas anteriores. De todas formas, Dante no queda totalmente al margen de la historia. En uno de los vídeos publicados hasta el momento se ha podido ver que ambos personajes se enfrentarán entre sí en una pelea.

Aunque puede parecer que la diferencia entre el armamento de este capítulo de la serie y los anteriores no es muy grande, parece que su aportación será interesante: una vez que se ha activado, el brazo demoníaco de Nero demuestra no ser un simple arma más. Mientras con la mano izquierda alterna entre la pistola y la espada, la derecha servirá tanto para atacar como para sujetar a los enemigos o inmobilizarlos, y probablemente se pueda ampliar el número de combos que potencian el ataque del protagonista.

En la demo que ha mostrado Capcom a los medios de comunicación, se ve a Nero avanzando por una ciudad, moviéndose mediante transportadores y luchando con innumerables enemigos calzados con impresionantes hoces, para luego pasar a una fase en un paraje helado que permite observar mejor los matices de la alta definición. Aquí es donde el brazo infernal empieza a demostrar hasta qué punto puede ser útil en el ataque, al permitir a Nero atrapar a un demonio y lanzarlo contra los demás. En la tercera y última parte de la demo, Nero se enfrenta a Berial, y acabar con el inmenso, letal y torpe demonio es una misión bastante difícil. Una vez más, el brazo infernal demuestra hasta qué punto puede ser útil para acabar con los enemigos más poderosos. Es probable que más adelante se vean nuevas habilidades del brazo, como atravesar obstáculos para recoger items.





Heist

Rebeldía, canciones y atracos: InXile Entertainment te deja perderte en las calles de San Francisco

PLATAFORMA: **360, PC, PS3,**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **INXILE ENTERTAINMENT**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **FINALES 2007**

Heist trata de tres cosas: robo de bancos, coches clásicos y música sesentera. Al jugar como Johnny Sutton, recién salido del trullo, tienes que recorrer un mundo abierto lleno de bancos, almacenes, restaurantes y cargueros, todos esperando a ser atracados. Tu objetivo es almacenar equipo y habilidad suficiente para intentar un trabajito en la casa de la moneda de San Francisco. La mecánica de los robos parece ofrecer un nivel de detalle notable: puedes perseguir objetivos, obtener pistas y misiones adicionales de tu Tío Sal que te ayudarán en tus atracos, y planear los movimientos de tu equipo antes del golpe.

Tu equipo está formado por un puñado de delincuentes estereotipados, desde el tipo duro y algo psicótico a un experto en cajas fuertes con un exceso de atracción por las cajeras atractivas. Debes controlar sus personalidades para asegurarte de que todo funciona sin problemas (a lo que ayuda mucho el control de voz mediante auriculares que te permite dar órdenes al instante). Eso implica cosas como preparar a tu conductor de fuga, buscar a los rehenes que pudieran activar una alarma, y hacer frente a cualquier agente de seguridad. Si todo sale mal y la policía llega muy pronto, tienes un problema, ya que son mucho más competentes que los policías de cine mudo de *GTA,* y lo tendrás difícil si pueden rodear el edificio.

Si todo va bien, podrás huir a tu escondite en el coche de fuga personalizable. Son secciones puro Starksy y Hutch, con vueltas de campana, derrapes y cajas de cartón que atravesar, y puedes colocar antes distracciones para dejar atrás a la policía, desde echar una mano a los basureros a organizar una protesta hippy. Esos toques le dan a *Heist* el encanto de una buena historia de atracos, y las distintas formas en que puedes llevar a cabo un robo pueden conseguir que su relativamente limitada mecánica se alargue sin resultar repetitiva.

Como el exconvicto Johnny Sutton (izquierda), el jefazo de la banda con aires a lo De Niro, tienes la ayuda de Crumb, los músculos con peinado afro, y Kit, el conductor de fuga.





Puedes premiar o castigar a tu variopinto grupo de secuaces dependiendo de sus acciones: por moderarse con un rehén pesado, Crumb recibe un choque de manos.

XBOX 360

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



Wii™



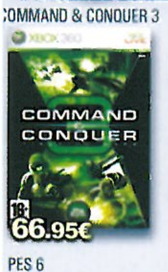




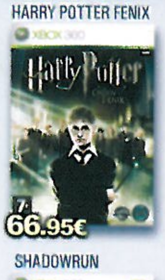


Producto	Precio
XBOX360 PRO SYSTEM	399.95€
XBOX360 + SPLINTER CELL	434.95€
XBOX360 + CALL DUTY 3	434.95€
XBOX360 + NFS CARBONO	436.95€
XBOX360 + FORZA 2	434.95€
HD-DVD PLAYER	199.95€
GUITAR HERO 2	86.95€

CONSULTA OTROS PACKS DISPONIBLES
















Juego	Precio
COMMAND & CONQUER 3	66.95€
COLIN McRAE DIRT	66.95€
DARKNESS	56.95€
DEAD RISING	29.95€
FORZA MOTORSPORT 2 (EDICIÓN ESPECIAL 71.95€)	61.95€
HOUR OF VICTORY	56.95€
HARRY POTTER FENIX	66.95€
LOS 4 FANTÁSTICOS 2	56.95€
MASS EFFECT (EDICIÓN ESPECIAL 71.95€)	61.95€
OVERLORD	66.95€
PES 6	29.95€
PIRATAS DEL CARIBE 3	56.95€
PROJECT SYLPHEED	56.95€
SAINTS ROW	29.95€
SHREK TERCERO	56.95€
SPIDERMAN 3	66.95€
SHADOWRUN	46.95€
TENCHU Z	56.95€
TRANSFORMERS	66.95€
VAMPIRE RAIN	56.95€



Wii







Producto	Precio
CONSOLA NINTENDO Wii + Wii SPORTS (INCLUYE REMOTE CONTROL + NUNCHAKU)	249.95€
REMOTE CONT.	42.95€
NUNCHAKU	19.95€
CLASSIC CONTROL	19.95€
ADAPTADOR LAN	29.95€



















Juego	Precio
COOKING MAMA	46.95€
DBZ BUDOKAI TENKA. 2	56.95€
ELEDEES	46.95€
HARRY POTTER FENIX	56.95€
LOS 4 FANTÁSTICOS 2	46.95€
MANHUNT 2	46.95€
MARIO STRIKERS	46.95€
MORTAL KOMBAT	56.95€
MEET THE ROBINSONS	56.95€
PANGYA GOLF	46.95€
PIRATAS CARIBE 3	56.95€
SHREK TERCERO	56.95€
SIMS 2 MASCOTAS	56.95€
SPIDERMAN 3	56.95€
TRANSFORMERS	56.95€

NINTENDO DS






Producto	Precio
NINTENDO DS LITE TRES COLORES	149.95€
NINTENDO DS LITE TRES COLORES + JUEGO DOGZ	169.95€



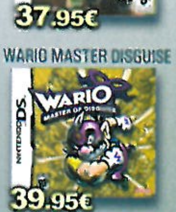
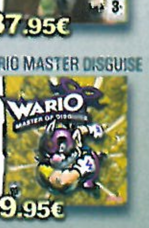










Juego	Precio
BRATZ PONYZ	37.95€
BORTHERS IN ARMS	37.95€
CHOCOBO TALES	37.95€
CUSTOM ROBO ARENA	39.95€
FINAL FANTASY III (EL LIBRO GUÍA OFICIAL 14.95€)	42.95€
HARVEST MOON	39.95€
HOTEL DUSK ROOM 215	39.95€
HARRY POTTER FENIX	42.95€
LOST IN BLUE 2	37.95€
MEET ROBINSONS	39.95€
METEOS MAGIA DISNEY	39.95€
MINDSTORM	29.95€
PIRATAS CARIBE 3	39.95€
POKÉMON RANGER	39.95€
PONY FRIENDS	37.95€
SHREK TERCERO	37.95€
SIMCITY	42.95€
SPIDERMAN 3	37.95€
TRANSFORMERS (DOS VERSIONES DISPONIBLES)	37.95€
WARIO MASTER DISGUISE	39.95€

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS



MOVIMIENTOS SÍSMICOS

FRACTURE ES UN BRUTAL SHOOTER DE LUCASARTS QUE PRETENDE ROMPER EL MUNDO EN DOS

Si la mitad del trabajo de lanzar un juego original está en buscarle un nombre, LucasArts y Day 1 Studios tienen ya andada esa parte del camino con *Fracture (Fractura)*. "Este juego ha sido probablemente al que más me ha constado encontrarle un nombre", admite **Denny Thorley,** el afable e inteligente presidente de Day 1. *Fracture* no sólo tiene las obligadas dos sílabas para triunfar, sino que resume todo lo que hace de este nuevo juego que se lanzará en el verano de 2008, algo muy distinto de los juegos habituales del mercado.

La primera y más importante fractura del juego es geológica. Muchos juegos pretenden ser rompedores, pero *Fracture* lo es de verdad: te deja literalmente romper el terreno que pisas. Y levantarlo, hundirlo, clavarle estacas, ocultar misiles bajo tierra e incluso emplear piedras rodantes para excavar túneles. Se trata de un shooter en tercera persona (FPS) en el que prácticamente todas las armas que el jugador tiene pueden deformar el terreno, pero no sólo de forma destructiva. Puedes construir un refugio, levantar caminos o excavarlos para llegar hasta zonas inaccesibles, o arrebatarle a tus enemigos el suelo que pisan. *Fracture* te permite crear tu mismo el campo de batalla.

La segunda fractura es la que representa la división interna de una nación. Ambientado en la Tierra en el año 2161, retrata el estallido de una guerra por el uso de la tecnología entre las costas este y oeste de Estados Unidos, y sus respectivos aliados. La Alianza Atlántica de América oriental y Europa proscriben la ingeniería genética que se realiza en la costa occidental y Asia, y estalla el conflicto entre dos tipos de tropas, unas modificadas genéticamente, y las otras, cibernéticamente. El héroe del juego, Mason Briggs, es un experto en demoliciones de la Alianza Atlántica, cuya aventura comienza en el punto crítico de la guerra: la ciudad de San Francisco.

Estos dos aspectos de *Fracture* –la posibilidad de manipular el terreno y la trama de ciencia ficción que constituye el telón de fondo de la historia– casan con la declaración de principios de la renaciente LucasArts, y de la que ya se habló en el reportaje de portada del numero 6 de EDGE, el pasado octubre. LucasArts siempre ha defendido la innovación en el juego a través de la tecnología, así como un compromiso serio para enriquecer las historias de los juegos. Y la compañía quiere volver a colocar estos conceptos en el centro de su filosofía de trabajo.

Sobre el papel suena tan bien que es difícil creer que la génesis de *Fracture* surgiera del campus de George Lucas en San Francisco. Pero fue Day 1, el desarrollador responsable de los *MechAssault* de Xbox y de las versiones para consola de *FEAR*, quien inició todo después de haber desarrollado internamente tanto la idea del juego como la tecnología necesaria. En palabras de Thorley, fue el encuentro de dos cerebros: "Cuando conocimos a Peter [Hirschmann, vicepresidente de desarrollo de LucasArts] fue como si cada uno terminase las frases que el otro empezaba. Desde el punto de vista de un desarrollador, es casi un sueño, porque LucasArts nos ha proporcionado el tiempo y los recursos financieros para crear algo muy especial".

Nuestro primer acercamiento a *Fracture* es lo que Day 1 describe como un terreno de juego para niños, un parque lleno de arena que uno mismo puede manipular que funciona como demo y como herramienta de diseño. Herramientas similares se incluirán en el juego final, dentro de la campaña o como accesorios independientes.

Hay dos armas definitorias del juego: las granadas tectónicas y las granadas subsónicas. Las tectónicas permiten levantar un escarpado montículo de arena, lo que el equipo de Day 1 llama cariñosamente una "barra de pan". Si lanzas una de estas granadas delante de ti –no demasiado cerca, para no sufrir la onda expansiva– puedes usar el montículo como

TÍTULO: **FRACTURE**
PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **LUCASARTS**
ESTUDIO: **DAY 1**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **SUMMER 2008**



PUNTOS DE VISTA

Fracture nació como un FPS, pero hace poco se ha transformado en un juego de tercera persona. El cambio parece haber funcionado bien, en especial en lo que respecta a ese punto de vista de rigor que es mirar por encima del hombro. Perkinson asegura: "El juego ha estado en desarrollo durante 18 meses, y seguramente durante los 16 primeros fue un FPS. Este cambio se debe al propio sistema de juego y a la historia. Si el juego tiene que tener un héroe, es mejor que ese personaje se vea en pantalla. Además, con respecto a la deformación del terreno, Day 1 comprobó que la tercera persona permitía más libertad para conocer el entorno. Tus acciones son más espectaculares cuando siempre puedes ver el campo de batalla". Kimmich coincide: "En un juego en primera persona pasarías mucho tiempo mirando al suelo y sin ver lo que ocurre al otro lado de la colina. Con la tercera persona tienes más perspectiva en altura".

refugio. Si lanzas una a la base de una torre, podrás trepar a ella. Si disparas la granada a los pies de tus enemigos, los lanzarás al aire, pero hay que tener cuidado, porque si el tiro no llega lo suficientemente lejos, levantarás un montículo que podrán utilizar como refugio. El entusiasta jefe de diseño, Jeff Gregg, lo explica: "Si tiras una granada y fallas, estás obstaculizando tu propio trabajo. Pero puedes resolverlo con otras herramientas". Por supuesto, los enemigos también tienen su propio armamento para deformar el terreno.

La granada subsónica es el arma opuesta. Tiene también el convencional efecto explosivo, pero permite hacer un profundo agujero en el suelo que puede utilizarse como hoyo de protección, para derribar paredes o para bloquear el avance del enemigo. Ambas pueden provocar problemas físicos y destrucción de los objetos del mundo del juego.

Son fáciles de usar y sus efectos son sencillos y eficaces, pero también son lo más predecible del juego. Tienen la misma influencia, si no más, que cualquier armamento de otro shooter desde que apareció la escopeta de gravedad de *Half-Life 2*. Es probable que estas armas se queden en los dos de los cuatro puestos para granadas del Dpad. Day comentó que habría que escoger entre varios tipos, lo que indica que habrá más.

En el juego hay, de momento, otras dos granadas que pertenecen a la segunda categoría de armas incluida en *Fracture:* un arma espectacular, deliberadamente caótica e incluso efectista. Este tipo de armas está relacionada con algo que el productor y veterano de Microsoft Jon Kimmich identifica como uno de los tres elementos clave en un juego de Day 1 game: "Una sensación de fuerza brutal, un dinamismo increíble y consecuencias sin límite. Cada vez que haces algo en el juego, se convierte en un momento grandioso". (Los otros dos elementos son la accesibilidad y el multijugador; Day 1 todavía no puede hablar de este último; Thorley sólo dijo que se trata de un reto técnico manejable.)

La granada estaca hace surgir una estaca de cristal del suelo para poder levantar objetos pesados o lanzar al jugador hacia zonas altas, y puede romperse en peligrosos pedazos si choca con el techo. La granada torbellino permite crear un tornado de energía que absorbe la tierra cercana, los objetos y los enemigos dentro de un gran remolino que puede intensificarse si le disparas, antes de explotar. También puedes utilizarlas para lanzar a Briggs a toda velocidad por el terreno de juego. Es uno de los ejemplos de cómo un arma puede utilizarse de una forma que el propio equipo de Day 1 no había imaginado siquiera antes de probar el juego y que ahora se ha incorporado.

Los trajes genéticamente modificados de las tropas del Pacífico les dan el aspecto amenazador y extraño habitual en los enemigos de los shooters. Pero la historia y los diálogos irán humanizando a tus enemigos.

"Cada vez que creamos algo, encontramos cinco maneras distintas de utilizarlo en las que no habíamos caído y que nos encantan", afirma Thorley. A pesar del tradicional gusto de Day 1 por el armamento de alto impacto, la aleatoriedad de *Fracture*, su fluidez y la gran



Fracture es ciertamente ruidoso y frenético, y el impacto visceral de las armas es enorme. Pero Day 1 asegura que el juego puede jugarse de forma más "contemplativa", según como se use la deformación del terreno. Los logros en la exploración del terreno también puntúan, para favorecer un juego no combativo.

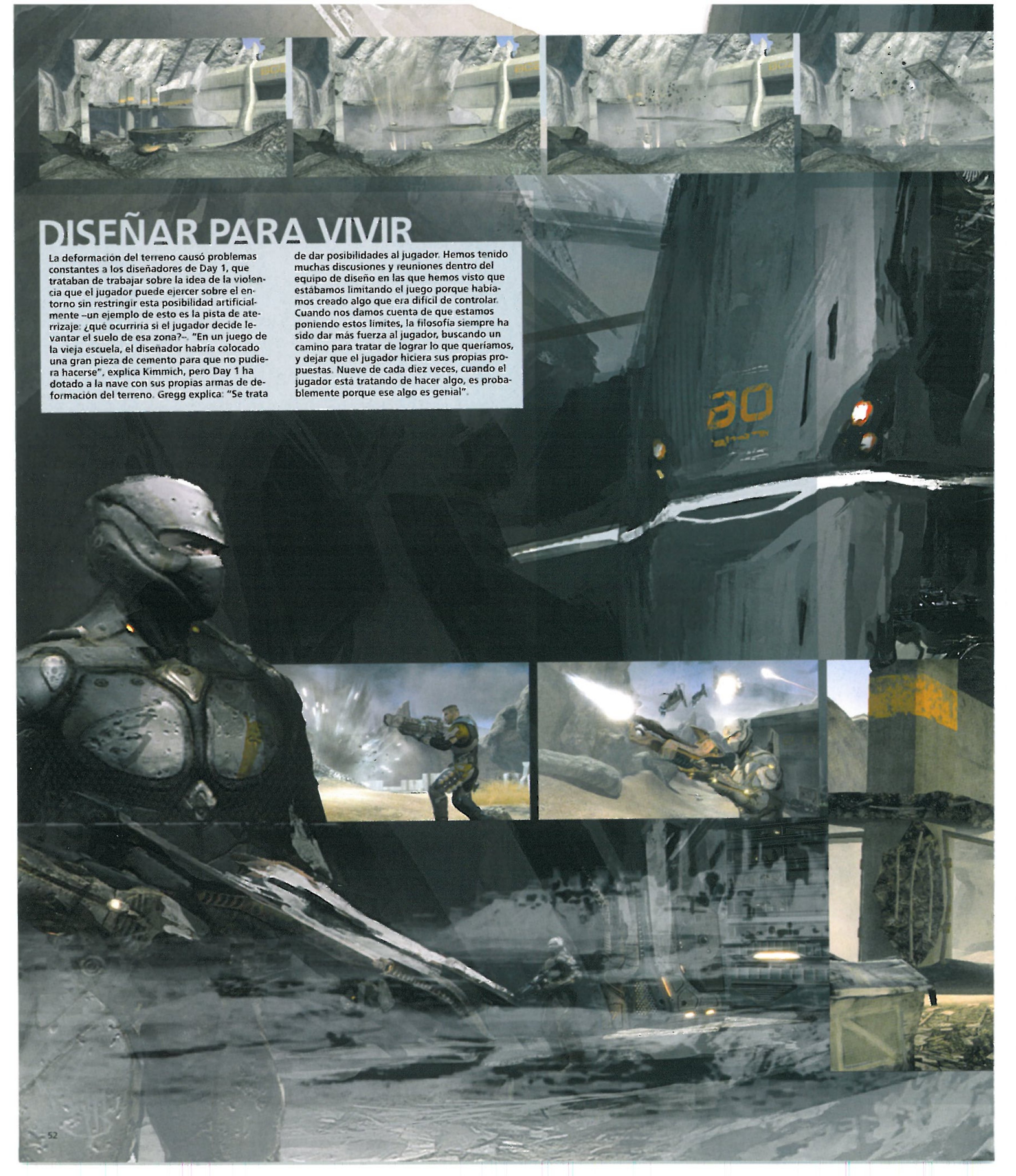
"CADA VEZ QUE CREAMOS ALGO, ENCONTRAMOS CINCO MANERAS DISTINTAS DE UTILIZARLO QUE NUNCA HABÍAMOS PENSADO. UNA DE LAS COSAS QUE HEMOS DESCUBIERTO ES QUE EL CAOS ES DIVERTIDO"

capacidad de improvisación que concede al jugador han necesitado un cambio de actitud. "Una de las cosas que hemos descubierto durante el juego es que el caos puede ser divertido. Tuvimos que superar lo que habíamos aprendido con otros shooters con los que trabajamos, y tender más al riesgo y el caos".

Las armas de fuego de *Fracture* son algo más convencionales y comunes que sus granadas, con una notable excepción, pero todas actúan en la deformación del terreno. El jugador puede llevar dos a la vez, algo propio de *Halo* y que tiene sentido en el contexto de *Fracture*. La libertad de elegir es tan amplia que no se pueden explorar todas las posibilidades al máximo sin cierta limitación.

El Bulldog es una pistola que hace impacto sobre el terreno y permite construir escalones en una pendiente empinada o un lugar desde el que disparar. El Invader es una pistola que levanta ligeramente el terreno y que tiene una forma de disparo lento con rebote que permite lanzar un fuego secundario que explota cuando liberas el gatillo, para disparar desde detrás de las esquinas. La Black Widow permite colocar varias minas subsónicas y hacerlas explotar simultáneamente, ideal para poner trampas o para cavar rápidamente una trinchera. El Bangalore es un misil que deforma el terreno con un fuego primario y un torpedo que excava túneles bajo tierra con un fuego secundario, explotando cuando liberas el gatillo, con un espectacular efecto de movimiento a cámara lenta.

Pero el arma más loca es la llamada extraoficialmente 'pistola lanzapiedras'. Absurda y muy divertida, absorbe la tierra para crear una piedra de la altura de un hombre y la dispara hacia adelante, derribando a las tropas del Pacífico como si fueran bolos en una bolera. La pistola lanzapiedras es todavía un prototipo, una idea creada por un diseñador y que al principio pareció un poco tonta al equipo de Day 1, pero que en la práctica ha demostrado ser irresistible. Es una muestra del repentino entusiasmo por el diseño de libre pensamiento



DISEÑAR PARA VIVIR

La deformación del terreno causó problemas constantes a los diseñadores de Day 1, que trataban de trabajar sobre la idea de la violencia que el jugador puede ejercer sobre el entorno sin restringir esta posibilidad artificialmente –un ejemplo de esto es la pista de aterrizaje: ¿qué ocurriría si el jugador decide levantar el suelo de esa zona?–. "En un juego de la vieja escuela, el diseñador habría colocado una gran pieza de cemento para que no pudiera hacerse", explica Kimmich, pero Day 1 ha dotado a la nave con sus propias armas de deformación del terreno. Gregg explica: "Se trata de dar posibilidades al jugador. Hemos tenido muchas discusiones y reuniones dentro del equipo de diseño en las que hemos visto que estábamos limitando el juego porque habíamos creado algo que era difícil de controlar. Cuando nos damos cuenta de que estamos poniendo estos límites, la filosofía siempre ha sido dar más fuerza al jugador, buscando un camino para tratar de lograr lo que queríamos, y dejar que el jugador hiciera sus propias propuestas. Nueve de cada diez veces, cuando el jugador está tratando de hacer algo, es probablemente porque ese algo es genial".



La tecnología de Day 1 estaba todavía demasiado atrasada para poder usar la física y los sistemas de animación de LucasArts. Pero, a pesar del escepticismo de la compañía hacia el *middleware*, McDonald reconoció que le habían impresionado mucho.

que ha surgido en este tecnocrático desarrollador, partiendo de la idea básica de la deformación del terreno. Junto a las tremendas exigencias de la deformación del terreno y sus repercusiones sobre la inteligencia artificial (IA) y la animación, los ingenieros de Day 1 han creado herramientas que permitan improvisar a los diseñadores y a los jugadores.

"Los primeros bocetos para estas armas que veis fueron hechos por un diseñador, antes incluso de que hubiera un solo programador en el proyecto. Es el caso de la pistola lanzapiedras" –explica **Mike McDonald,** jefe técnico y director del segundo estudio cerca de Baltimore–. No funcionaba tan rápido entonces (pues ahora ya hemos incluido el código), pero esto les daba la posibilidad de hacer un prototipo de las armas. En el proceso de investigación y de innovación es importante eliminar el atasco que supone trabajar con dos o tres ingenieros. Si las herramientas no son fáciles de usar, si no están del todo completas para que tanto los artistas como los diseñadores puedan hacer lo que quieran con un apoyo de ingeniería mínimo, entonces pensamos que hemos fracasado".

En nuestro propio test de juego, la pistola de piedras representa el ejemplo perfecto de las impredecibles posibilidades del arsenal salvaje de *Fracture*, y de la actitud tan abierta del equipo de diseño de Day 1. Hay un momento en la primera fase en el que tienes que manipular el terreno para poder acceder al primer piso de un búnker de cemento, defendido por una patrulla de tropas del Pacífico. Como habíamos construido una especie de rampa que sobresalía de la colina vecina, era imposible resistirse a lanzar una roca por la pendiente para que entrase en el búnker y golpease a las tropas del Pacífico. Al tercer intento, la roca entró y, acompañada por los gritos de alegría de todos los presentes, impactó en la parte de atrás del pasillo, cortando la retirada de los enemigos y derribando parte de su refugio.

Gregg, entusiasmado por el hecho de que su juego pudiera le sorprenda, dijo: "Nadie lo había intentado. Cuando lo he visto, sólo pensaba, ¡huy, no sé si la IA está programada para saber que eso está bloqueado!, pero ha funcionado. Voy a trabajar con esa posibilidad ahora. Cuando veo cosas como ésta, soy lo suficientemente listo como para decir: vamos a trabajarlo, y eso es estupendo".



Aunque Day 1 no ha confirmado su incorporación final al juego, hay cooperación. Se está utilizando para el prototipo de IA, con Thorley haciendo de malo frente al héroe de Gregg, para conseguir un comportamiento coherente y atractivo.

Esta actitud es importante, porque el diseño de *Fracture* sigue un camino complicado. Sigue siendo un shooter cuidado y lleno de posibilidades dentro del género de shooter moderno, pero con un argumento original. En sus decorados diseñados cuidadosamente puede ocurrir cualquier cosa.

En lo primero que jugamos, Briggs tiene que destruir dos baterías antiaéreas, aterrizar, luchar dentro de un complejo y levantar un puente que ha sido saboteado. La acción pasa por fuertes tiroteos, y tiene escenas de navegación y de resolución de problemas de física casi surrealistas. Se desarrolla en una desecada bahía de San Francisco, con el puente Golden Gate coronando con misterio la escena.

Los cañones antiaéreos se destruyen colocándoles debajo granadas tectónicas para subirlos hasta que toquen los escudos que los rodean. Para acabar con los Hyrdras (espeluznantes tropas del Pacífico que llevan Bangalore, dan grandes saltos y sólo atacan desde posiciones de altura) hay que colocar una granada estaca que llegue hasta el nivel en que se encuentran. Las plataformas se construyen colocando granadas tectónicas debajo de cajas, y el puente se puede reparar con una versión gigantesca de la estaca. Hay una secuencia en la que te atacan desde una

SOLVENCIA PROPIA

Cuando le preguntan cuál fue el mayor reto para los ingenieros de Day 1, la deformación del terreno o las consecuencias de esta deformación, McDonald afirma: "Un poco las dos. O, mejor dicho, mucho de las dos. La deformación del terreno en sí misma, y la forma en que se produce no habría sido posible en una generación anterior. Hacerlo de forma eficaz requiere ordenadores muy potentes. Una vez hecho esto, tanto la forma en que la IA trabaja en ese entorno, como toda la física del juego se ven afectadas, y eso lo ha encarecido bastante. Hay cosas que no podríamos haber hecho en una máquina de una generación anterior, porque ahora tenemos que cargar con todo el peso de esa física y repartirlo entre múltiples procesadores. Esta arquitectura de multiprocesadores es una clave definitiva". Y sin embargo, no han tenido la tentación de buscar soluciones fuera en lugar de desarrollar soluciones propias con sus propios ingenieros. "Según mi experiencia, cuando intentas escatimar hasta el último momento y buscas los fallos técnicos y los errores del juego, siempre aparece algún código que deberías haber comprado o al que no tienes acceso", afirma Thorley.







pendiente con balas de hidrógeno explosivas, un arma ridícula que sólo justifica su existencia por lo divertido que es usarla en este contexto. El arma Black Widow sirve para hacer un hoyo en la pendiente e impedir el paso de los enemigos, y con las tectónicas creas una rampa con la que logras que los enemigos vuelen por encima de tu cabeza, o (el método favorito de Gregg) levantas estacas para crear un letal juego de *pachinko*.

El irreal mundo de *Fracture* es la mejor forma de aprovechar la caótica diversión que genera la deformación del terreno. Day 1, bajo la dirección de LucasArts, está trabajando duro para lograr que sea un mundo reconocible y detallado. El responsable de cinemática del juego, **Peter Krygowski** (a quien Thorley prefiere llamar el "director de emociones"), es el encargado de humanizar este mutante terreno de juego. Ha ideado una historia futurista, incluyendo un accidente de ingeniería genética a finales del siglo 21, y catástrofes de cambio climático que generan la tecnología del juego y crean un paisaje norteamericano a un tiempo familiar y extraño.

"Trabajar con Wikipedia es muy divertido –afirma con sequedad Krygowski, refiriéndose a su búsqueda de tecnologías de defensa–. El arma Bangalore, por ejemplo, está basada en la tecnología de licuefacción. Hubo un terrible terremoto en la costa oeste de Estados Unidos, fue una terrible catástrofe, pero permitió aprender mucho sobre cómo funcionan los terremotos, cómo funciona el sonido y cómo la licuefacción provoca que haya terreno blando bajo la superficie de la tierra". El director artístico, **Josh Nizzi,** asiente: "Empecé a pensar en cómo podría funcionar esto realmente".

Si todos estos detalles se transmiten al jugador al tiempo que se desarrolla la historia personal de Briggs, el mundo de *Fracture* tendría el valor de una ciencia-ficción literaria y no de una película de fantasía, algo que pocas veces consigue un juego. El juego cuenta

Desgraciadamente, las estructuras construidas por el hombre no responden a las armas de deformación del terreno y en su mayoría son indestructibles. En los interiores, los tiroteos siguen caminos más convencionales, pero la resiliencia, la cautela de la IA enemiga y armas como el Invader mantienen el interés.



ya con algunos escenarios sorprendentes, como la recreada bahía de San Francisco. Tal como explica Nizzi: "Trabajamos con escenarios conocidos y desconocidos a la vez".

Aunque el productor de LucasArts, **David Perkinson** insiste todo el rato en que su empresa quiere destacar la historia y los personajes, y que Day 1 coincide con esta postura, y aquí es donde *Fracture* tiene que demostrar su valor. Los escenarios son fascinantes, pero con un aspecto de futuro catastrófico bastante convencional, hecho de cemento, polvo y pesados vehículos de las tropas del Atlántico enfrentados a la tecnología orgánica del Pacífico. El sistema de juego de *Fracture* no se parece a ningún otro shooter, pero su aspecto se parece a muchos de ellos: ¿Podrá el presidente de LucasArts cumplir las exigencias de Jim Ward en cuanto a llegar al mercado de masas cuanto, aparentemente, el juego parece dirigido al desprestigiado jugón?

Mason Briggs tendrá una "historia personal dentro de un gran acontecimiento grandioso", según Krygowski.

Perkinson reconoce: "Lo hemos discutido mucho. Nos preocupa que el juego atraiga a un público demasiado limitado. Tratamos de que la experiencia esté abierta a todos los niveles de jugadores y, precisamente la semana pasada, Jim decía: 'No voy a lanzar el juego si no consigo terminarlo'".

Lo que *Fracture* necesita es una identidad fuerte, que le haga distinto, si quiere controlar la incontenible innovación que contiene su forma de juego, y hacer lo que LucasArts quiere y necesita que haga: proporcionarles un gran éxito con IP original para colocarlo junto a sus inestimables pero ya anticuadas películas. Perkinson sostiene: "Hay quien piensa en nosotros como los de *Indiana Jones* y *La Guerra de las Galaxias.* Pero hay quien piensa que la compañía es capaz de hacer cosas mucho más interesantes. George ha dejado muy claro que LucasArts va a ser uno de los elementos fundamentales para generar ingresos, y la mejor forma de hacerlo es trabajar con esta IP que va a generar mucho interés".

"HEMOS TRABAJADO CON DISTRIBUIDORAS QUE TE CARGAN DE RESTRICCIONES, DICIÉNDOTE QUE TIENES QUE CONSEGUIR ESTO Y LO OTRO. EN LUCASARTS SE TRATA DE INNOVAR, INNOVAR E INNOVAR.



La superficie en la que los técnicos de Day 1 tuvieron que marcar una línea y decir "no", fue el agua. Simplemente, era demasiado difícil y pedía demasiado al procesador para que respondiera de forma creíble. Así que en 2161 hay sequía.

Nada tiene de particular que Thorley tenga tantos elogios para sus nuevos jefes. "Hemos trabajado con distribuidoras que te cargan de restricciones, diciéndote que tienes que conseguir esto y lo otro. En LucasArts es distinto, tienes que innovar, innovar e innovar. ¡Trabaja y diviértete! Es cierto también que, como lanzan menos juegos, se concentran más en cada uno de ellos. Es algo único".

Perkinson coincide: "Nuestra organización es muy poco jerárquica. Mostramos aspectos de la historia del juego a todo el mundo, incluyendo al presidente de la compañía". El mismo señor Lucas ha hecho algunos comentarios sobre el juego. ¿No es genial? Thorley ruge: "¡Es genial!". "Pues a mí me da un poco de miedo", dice Perkinson en voz baja.

Aunque todo esto parezca pura adulación entre empresas, es obvio que hay una conexión poco común entre Day 1 y LucasArts. El hecho de que el distribuidor tenga una considerable solidez financiera y un fuerte interés en la innovación técnica y de diseño ha permitido que el desarrollador pueda trabajar libremente, y en las oficinas de Day 1 se respira entusiasmo y falta de ideas preconcebidas. *Fracture,* cuando queda aún un año de trabajo de desarrollo, tiene un aspecto sólido, se juega bien y se aparta de sus competidores y de los juegos anteriores de Day 1. Pero sigue siendo tan flexible como para admitir las buenas ideas que llegan al juego diariamente a través de un paisaje siempre cambiante, y brillantemente impredecible.

CARGA DE PROFUNDIDAD

El agua ya no es insípida e inodora, ahora es la protagonista

En la mayoría de los juegos, el agua es poco más que una barrera cristalina para los movimientos del protagonista. Aunque en una de las primeras demos de *Metal Gear Solid 2* se veía a Snake escapando por un pasillo de una avalancha de agua, la secuencia acabó siendo eliminada del juego final, y desde entonces lo cierto es que ha habido pocas innovaciones en los títulos que han aparecido.

Pero, con el nuevo divertimento de Blade Interactive, un motor de dinámicas de fluidos que modela con precisión el agua y sus efectos físicos en los objetos, todo va a cambiar. Asombra verlo en acción en una demo de *Hydrophobia*, su primer juego.

Ambientado en las entrañas metálicas de un barco, la demo empieza con una masa de agua dentro de una habitación en lo alto de un pasillo inclinado. La protagonista abre las puertas y el agua sale, arrastrándola mientras fluye por la pendiente llenando cada vez más ese espacio cerrado. Varias cajas y escombros comienzan a flotar junto a la protagonista. El nivel del agua sigue subiendo, golpeando con fuerza las paredes y dejando su marca en ellas, y cesa de fluir cuando queda el espacio justo para respirar.

Como un torrente que se expande con ligera violencia en este ambiente claustrofóbico, el agua de *Hydrophobia* está viva, fluyendo sin esfuerzo alrededor de los obstáculos, formando remolinos, turbulencias y con zonas de calma. En los espacios más abiertos no para de moverse.

El creador del motor, *Huw Lloyd,* ha querido implementar dinámicas de fluidos de calidad en un juego desde que estudiaba las corrientes de gas en el espacio durante su doctorado en astrofísica. "El agua no se ha representado bien en los juegos, es plana. Es verdadera dinámica de fluidos, con su comportamiento emergente de turbulencias y remolinos", dice, explicando que ésta es una simulación realista..

Catalogado por el director ejecutivo de Blade, **Peter Jones,** como una "aventura de supervivencia", la historia de *Hydrofobia* tiene lugar en un gigantesco barco de lujo con doble casco y diez cubiertas. Cuando unos terroristas neomalthusianos (ver el recuadro "Historia oculta") se hacen con el control del navío, éste comienza a hundirse con la protagonista, una ingeniera llamada Kate, atrapada en territorio enemigo. Kate, que resulta ser en el transcurso de la acción una heroína tan dura como John McClane en *La Jungla de Cristal,* se ve obligada a utrilizar su ingenio, más que sus armas, para poder detener a los terroristas.

La naturaleza cerrada del barco permite que el agua provoque cambios importantes e imprevisibles en el entorno (luces que se apagan, zonas infranqueables, objetos que flotan y paredes que se convierten en techos). La intención es lograr que el agua actúe como el eje central del juego, imponiendo un conjunto de normas que tendrán influencia directa en el juego y en la toma de decisiones. Por ejemplo, si la mochila de Kate está muy llena, contribuirá a que se ahogue y convertirá las zonas con imparables corrientes de agua en carreras contrarreloj.

Jones dice: "Estamos creando un juego basado en la tecnología. Es liberador, porque implica que los programadores pueden crear siempre lo



TÍTULO: **HYDROPHOBIA**
PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **TBA**
ESTUDIO: **BLADE INTERACTIVE**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **FINAL 2008**

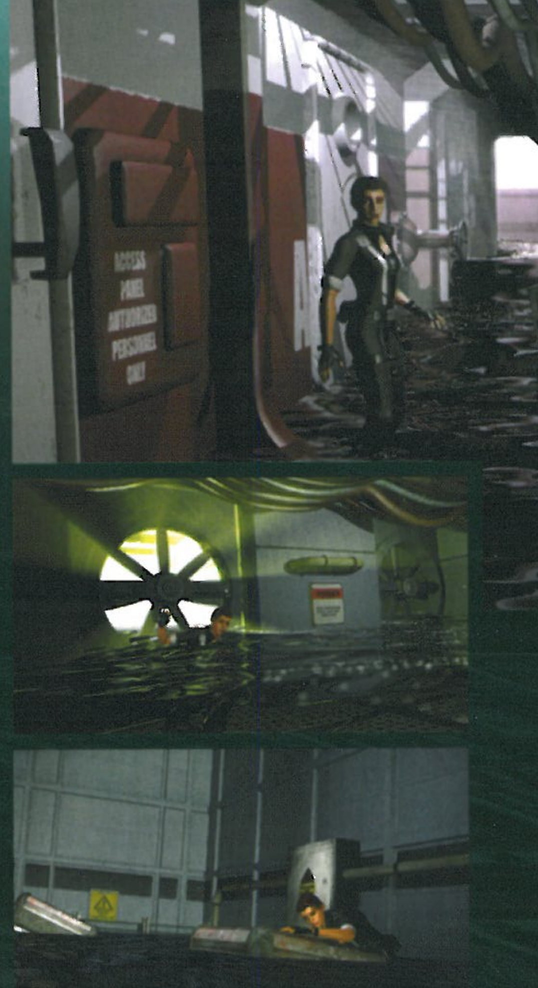
El sistema de agarre y escalada de *Hydrophobia* permitirá a Kate improvisar un camino a través del interior del barco aferrándose a lo que tenga a mano y usándolo para acceder a zonas antes inalcanzables.

que les pedimos". El sistema funciona calculando una zona de fluido (la velocidad y la dirección en que fluye en todas las direcciones) que afecta a todos los objetos y personajes que se encuentran en ella, así como a representaciones gráficas de burbujas y espuma, convirtiéndose en parte del entorno.

De este modo, las balas dejan un rastro de burbujas en el agua, así como nubes de sangre que el sistema diluiará como lo harían de manera natural, y la acústica de las habitaciones variará con el nivel del agua. Sabiendo que es la estrella de *Hydrophobia*, se está poniendo mucho esfuerzo en conseguir que el agua luzca tan bien como se comporta; efectos de luz apropiados que se reflejan en techos y paredes, aspecto turbio o transparente, y dejando un rastro húmedo a su paso.

Jones reconoce abiertamente la influencia de películas de ciencia ficción y acción: *La Jungla de Cristal, Alien, Blade Runner, Salvar al Soldado Ryan* y *Abyss*. La protagonista sufre por culpa de un incidente de la infancia que le provoca un miedo al agua muy poco adecuado. La idea es que afecte a la jugabilidad más que ser una excusa hollywoodiense. Su miedo afectará al uso del oxígeno, por lo que parte del reto radicará en que mantenga la calma.

El juego ya exhibe un gran número de efectos visuales, tales como reflejos, sombras o niebla. El *framerate* actual es razonable, incluso con el agua salpicando al mismo tiempo.



Como sugiere el propio título del juego, Blade pretende que el imparable rugido del agua provoque pánico en *Hydrophobia*. El miedo de Kate al agua ayuda bastante a conseguirlo.

La intención de Blade es permitir un elevado grado de toma de decisiones durante la partida, con escenarios abiertos y una estructura elástica que se ve muy restringida en los momentos clave del argumento. Por ejemplo, al principio habrá varias rutas para elegir. Kate, arrastrada por el agua, pasará por delante de una abertura hacia otra más pequeña, pero más peligrosa, aunque logrará llegar a la primera si consigue alcanzar las barandillas y abrirse camino hasta ella con un sistema de agarre similar al de *Assassin's Creed*, que aparecerá en breve. Es evidente que, a lo largo de todo el juego, el agua se usará habitualmente para dirigir, si no dictar, sus avances. Junto al impredecible escenario, Kate tendrá que vérselas con los terroristas haciendo uso de sus conocimientos como ingeniera del barco, sin olvidar la infiltración y los puzzles. Ya que lo importante no es el enfrentamiento armado directo, podrá preparar trampas tales como inundar habitaciones para ahogar a los enemigos y emplear los sistemas del barco para conocer sus posiciones. La IA se está ajustando para que reaccione según la situación del personaje, en vez de ser programada.

A pesar de que esta demo y las imágenes ofrecidas corresponden al principio del juego en





El día de nuestra visita, en Blade estaban emocionados porque el vídeo que colgaron en YouTube presentando el HydroEngine (destrozando una pecera llena de agua) consiguió 6000 visitas en un día. Muchos visitantes dejaron comentarios pidiendo que el juego final incluyese patitos de goma. Ojalá les hagan caso.

MÁS CLARO QUE EL AGUA

Blade intenta mantenerse fiel a la realidad para conseguir que la puesta en escena de la historia de *Hydrophobia* sea creíble. El barco se inspira levemente en el Freedom Ship, un concepto de ciudad flotante, y la ideología del grupo terrorista se basa en las teorías del político y economista Thomas Malthus, quien expuso en 1798 que la población crecería más rápido que su capacidad para alimentarse. Los neomalthusianos se oponen a todo lo que sea aumentar artificialmente la población, así que atacan el barco para destruir una compañía que ha inventado un modo de purificar el agua a través de la nanotecnología. "Queremos que los terroristas sean creíbles, no sólo blancos a los que disparar", dice Jones.

la lúgubre y poco inspirada parte inferior del barco, su gran tamaño permitirá que la versión final tenga una gran cantidad de escenarios, desde parques a centros comerciales, desde los camarotes de la tripulación a casinos. Las diez cubiertas y dos cascos del barco suponen una gran cantidad de trabajo para una empresa pequeña (actualmente unos 40 empleados), sobre todo si resulta que hasta ahora se han dedicado casi por completo a crear juegos de billar.

Es posible llevar a cabo una ambición tan grande, dice Jones, gracias a las nuevas herramientas de desarrollo de Blade, Infinite Worlds. Contar con un editor de niveles y gestionar los recursos permite a los diseñadores crear con rapidez escenarios en sus ordenadores y ver los cambios reflejados al instante en el juego en una 360 de desarrollo. Jones dice: "Estamos construyendo este barco porque podemos. Algo grande. La gente creerá que contamos con un ejército, pero no es así".

La intención es que los diseñadores prueben al momento si sus niveles funcionan (cómo se comporta el agua y su aspecto) y que una empresa externa cree la mayoría de los recursos artísticos (objetos, formas arquitectónicas y texturas) y los incluya en el sistema de Infinite Worlds para su uso inmediato. Así es como Blade soluciona el reto de producir juegos para la generación 360 y PS3.

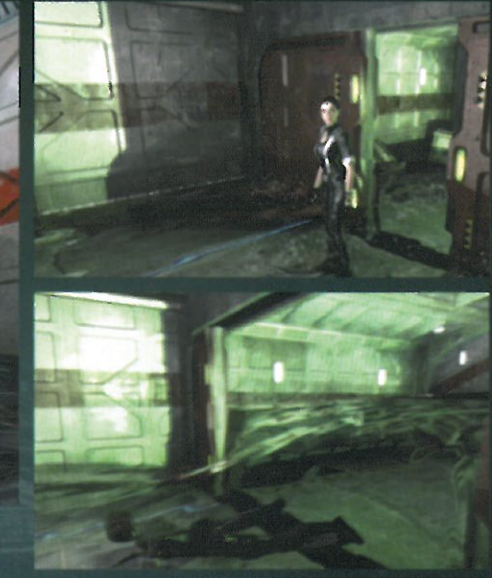
Ante la posibilidad de que los escenarios acaben siendo demasiado genéricos, Jones asevera: "No. Sólo necesitamos artistas conceptuales de mucha calidad. Podemos crear los niveles como si fuese una fábrica y luego diferenciarlos con materiales como efectos sonoros o suciedad". El proceso de producción es realmente pragmático, y Blade tiene tiempo (*Hydrophobia* debería estar en unos 18 meses), pero, hasta entonces, no pueden olvidar todos los demás elementos que hay que añadir (la infiltración, los puzzles, el argumento y el sistema de combate). Pese a todo, la estrella de *Hydrophobia* debería ser el agua, en toda su gloria dinámica y dramática.

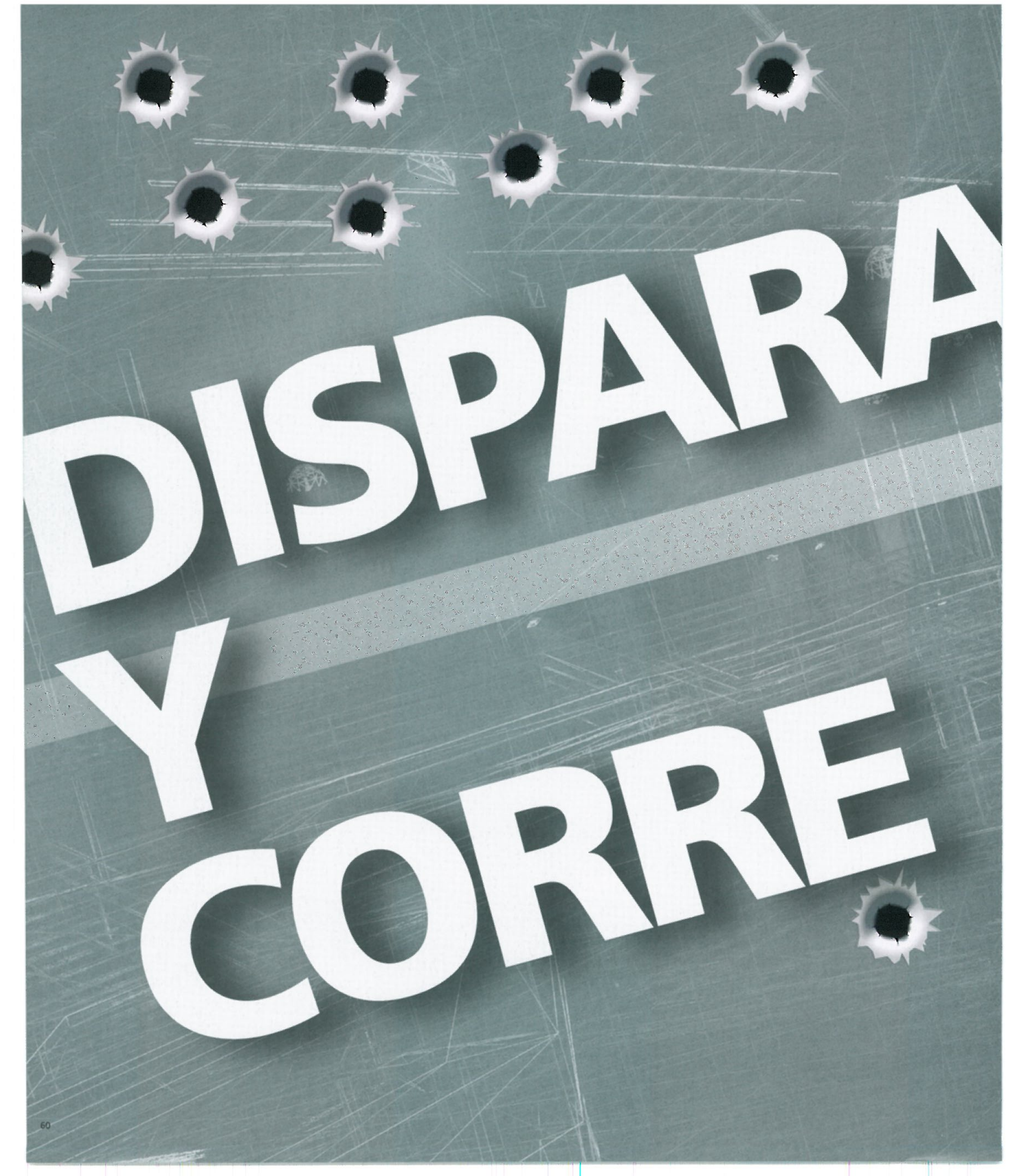
Si en su versión final ofrece al agua la misma libertad que muestra efusivamente la demo, podría llegar a inventar un nuevo concepto de juego y, por supuesto, un nuevo subgénero de supervivencia acuática.

LAS BALAS DEJAN SU RASTRO EN EL AGUA, LAS NUBES DE SANGRE SE DIFUMINAN DE MODO NATURAL



Una masa de agua en movimiento tiene fuerza suficiente para hacer perder el equilibrio a Kate. Si además lleva varios objetos encima, las cosas se volverán muy pronto confusas y caóticas.




DISPARA
Y
CORRE

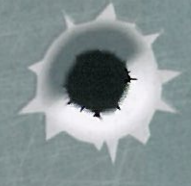
LOS FANÁTICOS DEL MARCADOR DE BIZARRE CREATIONS HABLAN SOBRE SU NUEVO TÍTULO, *THE CLUB*

Boom parece una referencia francamente razonable. Lo mismo *House of the Dead.* Pero luego alguien menciona *Tekken*. Y *Tony Hawk*. Y *Project Gotham Racing* y *Geometry Wars*, ambos de la propia productora Bizarre Creations. De pronto se desencadena una acalorada discusión sobre los *pinballs*. Y en un momento dado alguien, con toda seriedad y circunspección, cita incluso *Space Invaders*, porque en cada nivel sale un tipo que puntúa doble si te lo cargas, como ocurría en los marcianitos.

No son precisamente las influencias que cabría esperar nombrar al hablar de un duro shooter en tercera persona como *The Club*. Pero también es cierto que Bizarre Creations no es precisamente la empresa que cabría esperar que desarrollara un shooter. El equipo que se encarga de *The Club* está construido en torno al núcleo del equipo que hizo *Fur Fighters*, un precursor genial de los tiroteos de *Ratchet & Clank*, en 2000 y 2001. Además de *El Planeta del Tesoro* del año siguiente (licenciado de la película de Disney) y de *The Killing Game Show*, el historial del desarrollador se centra en una serie de juegos de carreras que se remonta al best-seller de 1996 *Formula Uno*. Un rasgo que probablemente fue el que llevó en una ocasión al diseñador jefe, **Matt Cavanagh,** a referirse a los malos como "curvas" del juego.

Puede que también se encuentre ahí la razón para la afirmación del responsable de diseño, **Nick Davies,** de que *The Club* está "redefiniendo y refrescando la mecánica del shooter en tercera persona", y no es mera palabrería.

Se trata de un género que se vende muy bien y combina lo que los jugadores quieren hacer (disparar hasta morir) con lo que quieren ver (a sí mismos, matando hasta morirse), y esto plantea dificultades por su incómoda perspectiva, al perder el foco del shooter en primera persona (FPS). *Ghost Recon* y *Gears of War* han alcanza-



TÍTULO: **THE CLUB**
PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **BIZARRE CREATIONS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **ÚLTIMO TRIMESTRE 2007**

La gente de Bizarre hace juegos que reflejan cómo juegan: el diseñador jefe Matt Cavanagh (debajo, izquierda) está obsesionado con la ambientación Nightmare de *Doom*, y el jefe de diseño Nick Davies (a su derecha) dice: "Me salto todas las escenas pregrabadas que puedo". Los personajes de *The Club* están trazados y animados con un exquisito detalle que revela su personalidad. Renwick (bajo estas líneas) lleva un anillo enganchado a una cadena alrededor del cuello, y suele hacer un chasquido cuando apunta.











do un tremendo éxito al unir una narración estruendosa y cinemática con un un sutil sentido táctico que complementa la emoción de hacer fuego. *The Club* hace todo lo contrario.

Hablamos de un juego rápido, muy rápido, un tiroteo que te deja sin aliento, con múltiples niveles, modos de juego, selección de personajes, marcadores y combos de muertes. Es un juego que premia por estar dispuesto todo el rato a correr y disparar como un loco: cuanto más rápido mates, más puntos alcanzas. Un gigantesco marcador en la esquina superior derecha te empuja todo el tiempo a ir afinando tu rendimiento y tu habilidad: quieres jugar cada nivel siempre una vez más. Puede parecer vulgar, pero responde a la filosofía Bizarre; como Davies dice: "un juego arcade escondido dentro de un juego de próxima generación".

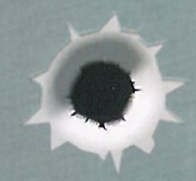
Un enfoque abstracto retro-guay no ayuda a vender juegos; ni aun llevando en la caja el logo de Sega, que distribuye un título Bizarre por vez primera desde *Metropolis Street Racer*, antecedente de *PGR*. Bizarre se lanzó a crear *The Club* con unos personajes y una premisa, aunque no exactamente una historia... Cavanagh revela: "Lo diseñamos sin haber hecho ningún trabajo de Arte. Comenzamos con un shooter sin soporte gráfico, trabajando la puntuación. Y tuvimos que darle muchas vueltas antes de llegar a lo que tenemos ahora: al principio era sencillamente un juego de disparar sobre objetivos, y con el tiempo nos dimos cuenta de que no resultaba convincente".

La mejor manera de hacer plausible un enfoque tan purista de juego era, claro, ambientarlo dentro de un juego. Así que Bizarre se inventó El Club –un sombrío entramado de señores de la droga, multimillonarios de la tecnología, estrellas de rock y aristócratas decadentes– que practica el despiadado deporte del derramamiento de sangre en lugares abandonados por todo el mundo por el simple placer de entretenerse y apostar. Los pistoleros son invitados u obligados a tomar parte, y enfrentados a escuadrones de mercenarios con todo tipo de armamento, mientras los miembros del Club se lo pasan en grande contemplando la escena.

En este sentido, el juego está estructurado como un juego de lucha clásico; cada uno de sus ocho personajes tiene una historia personal que les motiva y convierte en su enfrentamiento en un torneo, pero ése es todo el guión. Tú seleccionas un combatiente con el que recorres el modo para un jugador a través de ocho escenarios a lo largo de una secuencia predeterminada, con un amplio surtido de itinerarios posibles y unos siete estilos de juego cada una, un poco al estilo de la modalidad de carrera de *PGR*. Habrá

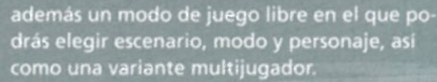
PANTALLA PARTIDA

No es sorprendente, dada la duradera popularidad de *PGR3* en Live, que Bizarre dedique tantos esfuerzos al modo multijugador online de *The Club*. Pero está poniendo el mismo empeño en un modo de pantalla dividida para cuatro jugadores que cubrirá todos los modos de juego competitivo, que el equipo de *The Club* considera una máxima prioridad. "Las echamos de menos", dice Cavanagh, refiriéndose con nostalgia a las sesiones de *GoldenEye* y *TimeSplitters*. Davies subraya: "Hay gente que todavía tiene N64s y pasa horas con *GoldenEye*. Sorprende que los estudios no presten atención a esto". Él tiene grandes esperanzas en que con *The Club* renazcan las *deathmatch* de salón. "Haremos que Microsoft y Sony vendan más mandos extra que ningún otro juego, lo garantizo".





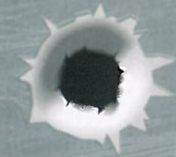
La intención de *The Club* se deja ver en una sensación de velocidad equivalente a la de un juego de carreras arcade, así como la potencia de sus gráficos, la habilidad de su encuadre y el *motion blur*, de los más evocadores que se hayan visto en un videojuego.





además un modo de juego libre en el que podrás elegir escenario, modo y personaje, así como una variante multijugador.

Pese a su carácter brusco y áspero, y pese a estar modelados sobre héroes de películas de acción que no se mencionan, las ocho estrellas del juego contienen una pizca de esa característica exageración de cómic tan británica. Dragov es un cazador siberiano con gorro de piel con un bigote caído y un aspecto de preso escapado, bandido y trampero predispuesto a matar ("Nunca habrás visto un cinturón mejor hecho con hurones muertos", asegura orgulloso Davies). Luego está Renwick, un fornido policía yanqui que no deja de mascar chicle; Seager, un rubiales adicto a los deportes extremos; y Killen, un motero australiano. Completan el elenco un elegante jugador, un africano peinado a lo rasta, un gánster asiático y un tipo con una ridícula máscara que viste de amarillo chillón como si fuera un pescador. Es un reparto variado, muy lejano a los estereotipos habituales de los juegos



"CUANDO A TODOS LES GUSTABA UN PERSONAJE ERA UNA PORQUERÍA, PORQUE NO TENÍA NINGÚN CARÁCTER"

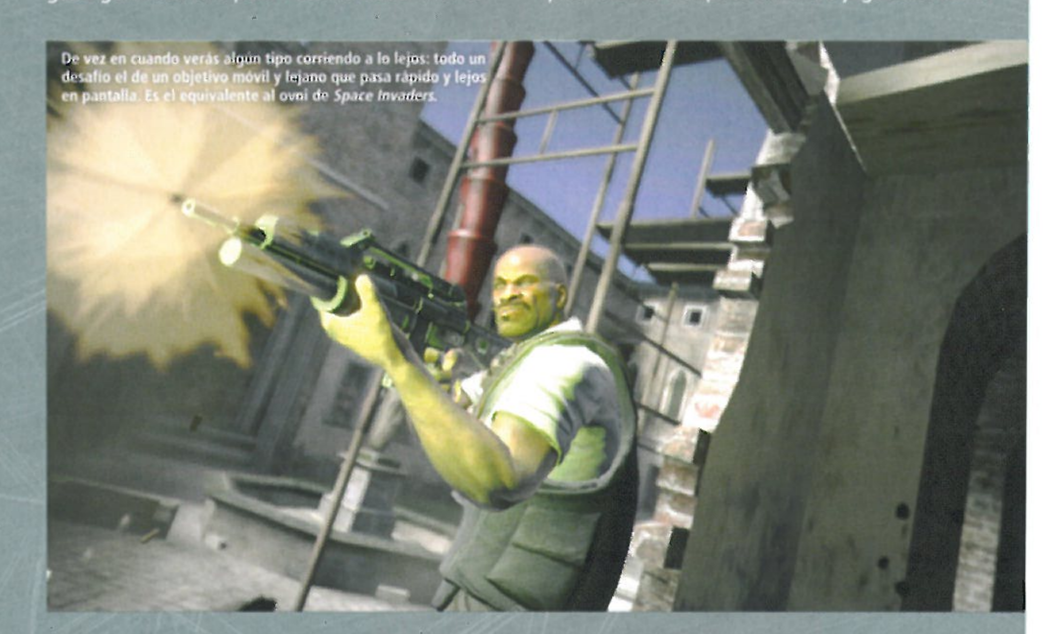
de acción, aunque en todo caso albergan fuertes dosis de testosterona: Bizarre ha optado por prescindir de personajes femeninos.

Los personajes exageran los rasgos realistas para, en cierto modo, atemperar la incesante violencia que impregna la acción, según reconoce Davies, y Bizarre busca que despierten intensas reacciones ya sea de odio o de atracción. Davies explica: "Intentamos hacerlo de manera conjunta, por consenso, y resultó que cada uno estropeaba las mejores ideas de los otros. Cuando a todo el mundo le gustaba un personaje era una porquería, porque constituía un compromiso entre múltiples intereses y no tenía ningún carácter". Los personajes poseerán diferentes características, y seguramente distintos estilos de juego, aunque el equipo no da muchos detalles. Es fácil imaginar que unos obtendrán bonos de puntos más elevados por disparos de larga distancia y otros destacarán en combinaciones de corta distancia.

Los ingeniosos escenarios inhóspitos, la dilapidación de alta definición, sonarán a quien haya disfrutado de *Ghost Recon* o *Gears*: el susurro del molino de acero alemán, la ciudad báltica bombardeada y el desierto almacén ofrecen un nivel impresionante de detalle y una gran calidad en el diseño de niveles, pero es improbable que aceleren los corazones de los jugadores. Más espectaculares por su arquitectura son los callejones venecianos –que tienen detrás una cuidada ingeniería pensada para maximizar su destructibilidad– y la mansión campestre inglesa; pero la mejor atmósfera, y probablemente la que tiene un potencial más interesante, es un transatlántico de estilo *art déco*, encallado hace mucho. Todos ellos trazan una sutil línea entre un diseño intrincado pero contenido, y una escala gigantesca.

No es probable que tengas la posibilidad de explorar libremente todo esto, o de que tengas algún incentivo para hacerlo. Cada nivel se centrará en un itinerario particular, o una sección del escenario, igual que *PGR* extrae pistas de entre los mapas callejeros. Y serán muy cortos, de entre tres y cinco minutos. Davies admite: "Es algo que copiamos de *Gotham*. Hay un punto en el que, si te equivocas, estarás dispuesto a reiniciar el nivel. Pero si han pasado tres o cuatro minutos no querrás volver a empezar porque es una pérdida de tiempo. Así que tienes un poco lo que Martin llama una sensación de reinicio a la carrera, como en *PGR3*, y, si al girar la primera esquina metes la pata, no te importa volver al principio del nivel".

Para tratarse de un juego tan enfocado a la rejugabilidad una y otra vez a largo plazo, y a promover la competición entre jugadores tanto



De vez en cuando verás algún tipo corriendo a lo lejos: todo un desafío el de un objetivo móvil y lejano que pasa rápido y lejos en pantalla. Es el equivalente al ovni de *Space Invaders*.

El equipo de audio de Bizarre, famoso por su minuciosidad, ha grabado el sonido de impactos y pisadas sobre docenas de materiales distintos… e incluso el sonido de los casquillos que saltan de tu pistola será sutilmente distinto si caen sobre hormigón o sobre madera.



en modo para un jugador como en multijugador, era decisivo estar abiertos a esa filosofía de reiniciar rápidamente, incluso si es contrario a lo que actualmente se considera razonable. Cavanagh suspira: "Cuanto más cortos son los niveles del juego, más importantes se tornan las microdecisiones".

Los combos se rigen por el principio de aceleración exponencial. Tras cada muerte, un medidor de combos empieza una cuenta atrás. Si consigues otra muerte antes de que llegue a cero te ves recompensado con un multiplicador de tu puntuación y el medidor vuelve a empezar… aunque, en un toque elegante muy en consonancia con la mentalidad de *The Club*, la cuenta atrás es más rápida aún. Cuando alcanzas diez muertes y una puntuación 10x tendrás un segundo o dos, más allá de lo cual tendrás fracciones. Un riesgo elevado equivale a una recompensa elevada, e igual a un ritmo elevado.

También es posible refrescar tu medidor de combos con capturas o disparando calaveras, algunas de ellas estarán a la vista y otras estarán enrevesadamente ocultas. Por encima de los combos, tu marcador subirá con cada muerte según el estilo de la ejecución. Dan más puntos los asesinatos precisos, el uso apropiado de las armas y los emplazamientos, matar después de hacer cosas como aplastar puertas y desencadenas explosiones múltiples. Incluso recibirás un considerable bonus por matar disparando de rebote. Promete convertirse en un *crescendo* embriagador de puntos y muertos.

Primero juegas los niveles como eslabones de un simple shooter y, después, cada uno se convierte en un ejercicio de memoria y de precisión. Colocar las piezas juntas en el orden óptimo y seguirlo a través de un frenesí asesino te resultará una parte tan importante de la experiencia de juego como mejorar tus reacciones y tu destreza, una cacería de oportunidades de puntuación muy retorcida como embarullar las mejores de un parque de patinaje en *Tony Hawk*. Bizarre está trabajando para desarrollar una inteligencia artificial enemiga que ofrezca una respuesta rápida pero ajustada a un ritmo repetitivo y totalmente predecible, que es por lo que Cavanagh se atreve a asimilarlos con las curvas de una pista de carreras. Cree que, si las recompensas son las adecuadas, confiar en esta jugabilidad no es malo; más bien al contrario.

"Uno de los poquísimos shooters de este tipo con los que he jugado fue precisamente *Doom* –comenta–. Intentar conseguir un cien por cien en todo y jugar en Pesadilla, yendo lo más deprisa posible porque los enemigos podrían resucitar. Saber que había un tipo a la vuelta de la esquina y qué efecto podría tener, eso supondría una gran ventaja de tiempo, y sentirías que eres capaz de retener ese tipo de información porque jugarás las veces suficientes para ello". Davies Bromea: "Por esa razón de que las películas de Jet Li y Bruce Lee resulten tan elegantes, porque saben qué va a venir a continuación. Puedes jugar a un juego muy rápido tú solo, como *Doom*, haciendo tu propio minijueguito, pero no porque el juego te obligue a actuar así, mientras que te dice explícitamente: 'Quiero que te dejes la piel haciendo esto'".

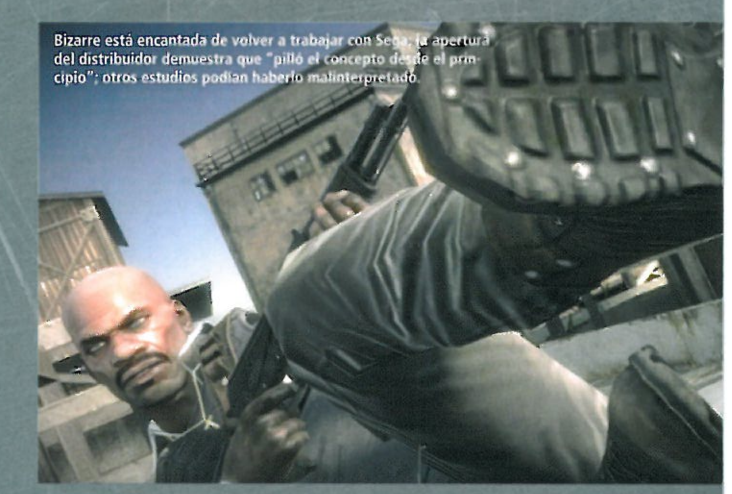
El ritmo determinado por el sistema de combos convierte *The Club* en un juego rítmico. "Lo importante con esta jugabilidad es que tarde sólo unos cuantos segundos en recargarse, lo que realmente puede afectar a tu marcador. Así, la gente recargará con tranquilidad antes de entrar a una habitación. Descubres que en el fondo se produce esta clase de estructura: sprint, modo apuntar [el juego posee una vista con un buen zoom en el disparador izquierdo], disparar, matar, recargar, y sigues este patrón para avanzar por todos los niveles. Te da una vivencia verdaderamente intensa", explica Davies

A largo plazo, más incluso que el modo multijugador, la clave de *The Club* está en las tablas: tablas de mapas, de personajes, de armas, de modos, del mundo y sobre todo de los amigos. "Lo mejor del sistema de puntuación es la tabla de puntuación de tus amigos", afirma Davies, argumentando que esta competición inicial es lo que animará a los jugadores a profundizar en el sistema de *The Club*. Pero para que haya diferencia de verdad entre los buenos y los malos jugadores, los marcadores han de reflejar de manera exacta la habilidad de los jugadores.

Cavanagh admite: "Al diseñar el sistema de puntuación, nos inspiramos en el del *pinball*. Descargamos un montón de emuladores y examinamos los diferentes sistemas de marcador para *pinball*. El hecho es que manejan tanteadores altos y lo hacen muy bien. Sabes que la persona del nombre de tres letras de lo alto de la tabla se sabe algunos truquillos más que tú".

Todavía hay mucho por dilucidar sobre esos truquillos: no sólo los detalles exactos del sistema de puntuación, sino, lo que es aún más importante, el surtido final de modos de juego. El modo que se ha podido ver, con Dragov en el

"NOS INSPIRAMOS EN EL SISTEMA DEL *PINBALL* AL DISEÑAR LA PUNTUACIÓN. MANEJA BIEN MARCADORES ALTOS"

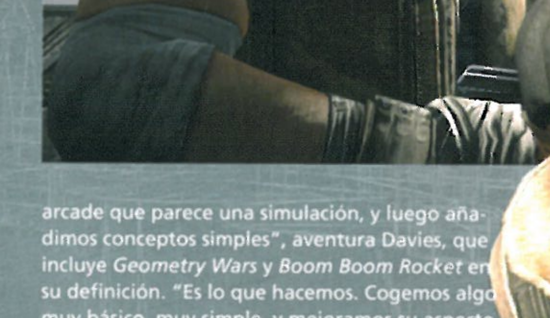

Bizarre está encantada de volver a trabajar con Sega; la apertura del distribuidor demuestra que "pilló el concepto desde el principio"; otros estudios podían haberlo malinterpretado.



Cada personaje ha sido adornado con elementos independientes con propiedades físicas increíblemente convincentes que los hacen más interesantes de ver desde detrás. Es el caso del armamento que lucen Dragov y Renwick, por ejemplo.







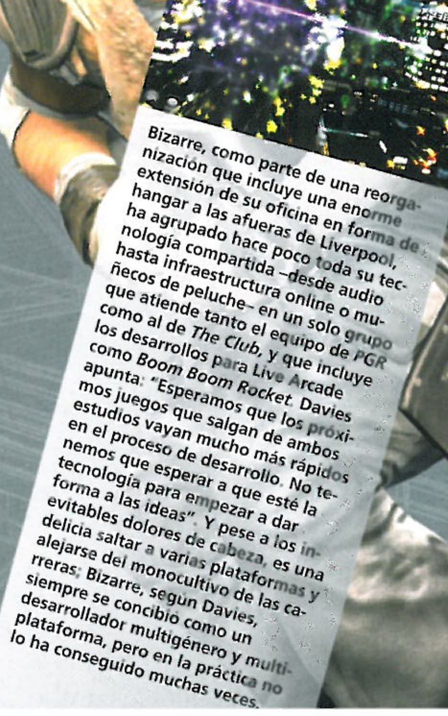
molino y Renwick en el almacén, es un sprint directo de punto a punto: matar a cuantos más malos mejor lo más rápido que puedas entre A y B intentando conseguir el máximo de puntos. Bizarre posee nueve modos para un jugador, de los cuales unos siete deberían incluirse en el juego, pero, hasta que se decida cuáles quedan fuera, el equipo se muestra extremadamente reservado sobre cómo son. Algunos serán contrarreloj, otros se basarán en el escenario y otros modos de supervivencia… en un momento dado incluso escuchamos algún comentario ahogado sobre un "modo cerco". Resulten como resulten al final, se nos prometió que ofrecerían aspectos competitivos únicos que subrayen la dimensión sangrienta de esta práctica.

Cavanagh y Davies cierran los labios aún con más fuerza si se les pregunta por los modos multijugador. La máxima concesión de Davies fue: "Tenemos modos de juego multijugador que nunca habéis visto. El sistema de puntuación forma parte de algunos, aunque tenemos además modos de juego tradicional, como las *deathmatch*. Tenemos juegos por equipos, juegos abiertos a todos y juegos que hacen que un jugador se sienta muy especial…". Cavanagh está dispuesto a admitir que reproducir una experiencia online de la calidad de Live en una plataforma distinta de la 360 "va a resultar un desafío", pero opina que el equipo online de Bizarre es capaz de materializar el sueño gracias a su experiencia, por ser parte del estudio tecnológico compartido con el desarrollador, y por incluir un antiguo campeón europeo de *Quake*.

¿Existe un juego que pueda considerarse la quintaesencia de la filosofía Bizarre? Cavanagh responde: "Va a resultar ser el marcador y la competición y el ritmo, la intensidad. Definitivamente, queremos que sea adictivo". "Es un arcade que parece una simulación, y luego añadimos conceptos simples", aventura Davies, que incluye *Geometry Wars* y *Boom Boom Rocket* en su definición. "Es lo que hacemos. Cogemos algo muy básico, muy simple, y mejoramos su aspecto y su dinámica de juego. Es una mina de oro".

Ojalá fuera tan simple… aunque Bizarre sí hace que parezca así de simple. Incluso sin pulirse, *The Club* ofrece ya en su versión preliminar una prometedora combinación de solidez, profundidad y entretenimiento propios de la nueva escuela, y un sistema de disparo de la vieja escuela tan destacable como su limpia y sincera brutalidad. Parece en una excelente forma para tratarse de un lanzamiento previsto para el invierno. El verdadero reto ahora lo afronta Sega: saber aprovechar el estilo y la calidad cuidada de Bizarre y saber venderlos a pesar de tratarse de un género en el que tradicionalmente se ha sentido menos cómodo. Davies razona: "Se trata de divertido juego de acción en tercera persona que cuando exploras hasta cierto nivel, te empuja a decir: 'En realidad, puede jugar con este juego durante meses y meses y sacar algo nuevo de él cada vez'. Aunque se basa en el sistema de puntuación, no todo gira en torno al sistema de puntuación", advierte. Muy pronto lo podremos comprobar todos.

COMPARTIR Y COMPARTIR



Bizarre, como parte de una reorganización que incluye una enorme extensión de su oficina en forma de hangar a las afueras de Liverpool, ha agrupado hace poco toda su tecnología compartida –desde audio hasta infraestructura online o muñecos de peluche– en un solo grupo que atiende tanto el equipo de *PGR* como al de *The Club*, y que incluye los desarrollos para Live Arcade como *Boom Boom Rocket*. Davies apunta: "Esperamos que los próximos juegos que salgan de ambos estudios vayan mucho más rápidos en el proceso de desarrollo. No tenemos que esperar a que esté la tecnología para empezar a dar forma a las ideas". Y pese a los inevitables dolores de cabeza, es una delicia saltar a varias plataformas y alejarse del monocultivo de las carreras; Bizarre, según Davies, siempre se concibió como un desarrollador multigénero y multiplataforma, pero en la práctica no lo ha conseguido muchas veces.



Pequeños placeres



EA reinventa uno de sus grandes títulos para repetir el éxito, ahora en las consolas de Nintendo

Mientras Will Wright trabaja entre estrellas y supernovas, luchando con la vida misma para darle una forma manejable y apropiada, en la Tierra los estudios de EA en Redwood Shores pelean por volver a poner en forma a su creación de más éxito. Aunque pueda parecer que los peluches hogareños de *Mysims* están a años-luz de las bacterias invasoras de mundos de *Spore*, ambos tienen en común más de lo que cabría imaginar. Ambos necesitan una introspección para recuperar la esencia misma de una idea, y ambos reconocen que la evolución es la clave para sobrevivir.

Aún figura entre las franquicias de juego de PC más vendidas de la historia, pero *Los Sims* no logran quitarse de encima la sensación de que sus últimos títulos han supuesto un retroceso en la serie, en objetivos y en ventas, con la insulsa variante *Urbz*. Tal vez sea injusto hablar así, ya que Will Wright no estaba al timón, pero a veces da la sensación de que *Los Sims* son una franquicia más de Electronic Arts: solvente en general, pero ligeramente aséptica. El resultado del relativo estancamiento de la serie, y su incapacidad para vender copias en Japón como es debido, ha tenido como consecuencia que se lleve algún tiempo considerando reinventarla. Ahora que la DS arrasa y la Wii agota existencias en todo el mundo, *Los Sims* se han vuelto camaleónicos, cambiando en un tiempo récord para adaptarse a los productos de Nintendo.

Y quizá sea una pareja ideal. Al menos, así lo cree Tim LeTourneau, productor ejecutivo de *MySims*, que se lanza en otoño de este año para DS y para Wii. "*Los Sims* son una franquicia que rompe las fronteras entre distintos grupos demográficos. Pueden jugar jóvenes y mayores, varones y mujeres. Creo que las consolas DS y Wii han cruzado esas mismas fronteras como consolas. Por eso *MySims* ha encontrado en ellas un hogar tan perfecto".

LeTourneau apunta: "Aprendimos algo nuevo después de llevar a *Los Sims* por nuevas direcciones, tanto en el caso de algo neutro como *The Urbz* como de algo más clásico con *Cuatro Estaciones*. Lo que aprendimos con *The Urbz* es que buena parte de la magia de *Los Sims* está vinculada con la experiencia doméstica, y traslada esa creatividad a la pantalla. Cuanto más puedas relacionarte con las vidas de los Sims, más te reirás y disfrutarás con ellos".

Claro que eso parece enmascarar en el fondo una retirada a un terreno más seguro tras su desacertada incursión en la jungla de asfalto; pero lo más sorprendente de *MySims* es cómo ha eliminado gran parte de los aspectos que siempre han definido a la serie. Los humanos ligeramente caricaturizados y la ambientación tipo comedia de situación han dado paso a unos diseños japoneses y a un escenario bucólico y lleno de flores. Las dos versiones comparten línea argumental, pidiendo al jugador que revitalice un lugar abandonado: unos apartamentos en una isla en la versión DS, una aldea destartalada en la de Wii, y ambos dan la sensación de estar diseñados pensando en el mercado japonés.

La novedad más destacada, el aspecto de los propios Sims, desempeñó un papel decisivo en esta evolución. LeTourneaur apunta: "Queríamos personajes que parecieran estar como en casa en las consolas



TÍTULO: **MYSIMS**
PLATAFORMA: **DS, Wii**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **EA**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **OTOÑO 2007**

de Nintendo, y le tocó a una de nuestras mejores artistas hacer la reinterpretación. Emma Toyonaga trabajó en el equipo de *Los Sims 2* para PC durante varios años. Como casi todo el equipo de *MySims*, es una forofa de Nintendo. Cuando nos enseñó los bocetos de los personajes vimos que le hacían justicia a un juego que consiste en construir un edificio a partir de bloques de construcción". La herramienta de creación de personajes, con cortes de pelo, ojos y tatuajes, entre otras muchas opciones, sintoniza con la Wii en particular, pero LeTourneau rechaza cualquier vínculo con los Mii de la propia Nintendo. Recuerda sonriendo: "El desarrollo de *MySims* comenzó en enero de 2006, cuando la Wii se llamaba Revolution y cuando los únicos que sabían algo sobre Mii eran los altos ejecutivos de Nintendo".

No todas las referencias de *MySims* son igual de accidentales. Igual que los fornidos y adorables Sims, el mundo que ahora habitan recuerda visualmente a la propia Nintendo más que al típico aire norteamericano de la serie, y el césped, junto con las estilizadas y aplanadas texturas de los edificios, hacen inevitable las comparaciones con *Animal Crossing*. LeTourneau admite: "Supongo que todos los desarrolladores de juegos se inspiran en los títulos con los que han jugado antes. Yo, desde luego, recuerdo momentos que me inspiraron tanto positiva como negativamente. En última instancia, creo que lo importante es que el desarrollador posea una perspectiva de lo que quiere que sea su juego, con independencia del género y de lo que haya habido antes, y que se mantenga fiel a esa perspectiva".



Pero la semejanza con *Animal Crossing* sólo es superficial: un examen más atento revela que hay una apariencia similar, pero profundas diferencias filosóficas. Si *Animal Crossing* te deja tomar parte en un mundo más amplio –y a menudo ligeramente despiadado–, *MySims* te ofrece el control directo. En DS y en Wii se trata de un momento de diversión con objetivos claros en mente. Una vez más, el éxito en el universo de *Los Sims* implica ser popular, en este caso haciendo prosperar una comunidad que atraerá a nuevos personajes y les retendrá allí. Al minimizar las necesidades de comer y beber que dieron a la versión original su gloriosa aura de





LeTourneau dice: "Todos los juegos *Sims* tienen impacto sobre otros juegos *Sims*. Con cada lanzamiento aprendemos algo más sobre los juegos y nuestros jugadores.

autoimplicación, *MySims* se centra en la interacción entre personajes. Por eso gran parte del juego consiste en interpretar cómo reaccionan los personajes no jugables (PNJs) ante tus propias decisiones –descubriendo qué querían, y logrando que lo consigan– y hay un menú de relaciones para revisar cada fluctuación de humor que causas en los que te rodean. LeTourneau lo resume: "*MySims* va de gente normal en un mundo normal, con juguetes que desatan la expresión personal y la creatividad del jugador. La magia de *Los Sims* siempre ha consistido en que seamos capaces de vernos un poco reflejados en la pantalla, tanto en el comportamiento de *Los Sims* como en el entorno que creamos para ellos".

Crear es la palabra apropiada, porque –al margen de su aspecto– la verdadera innovación de *MySims,* y otra diferencia importante respecto de *Animal Crossing,* es que se trata de construir más que de coleccionar. Todo en el mundo de *MySims,* sea el horno pizzero de un chef o una casita de campo, está construido a base de bloques. Los jugadores pueden construir y ampliar cualquier elemento del juego a base de arrastrar y solar piezas, rellenando figuras geométricas simples para crear cualquier objeto. Las tareas iniciales son pequeñas –construir una mesa o sillas–, pero en un momento dado florecen hasta convertirse en trazar calles y parques, y ofreciendo control real del entorno.

"Queríamos situar la creatividad justo en el centro de la jugabilidad, porque al estimularla es cuando llegas al corazón de la experiencia Sims", asevera LeTourneau.

El jugador descubre los bloques a través de la exploración o se le dan como premios por ayudar a los PNJs. Aunque el sistema del juego, que implica no sólo bloques básicos sino también elementos más complejos denominados esencias (que sirven para la personalización), puede resultar complicado, es sencillo mover las piezas por medio del Stylus o del Wiimando. El menú de creación de ítems posee la solidez propia de un juguete de madera, y el sistema de tramas está perfectamente adaptado a un título que necesitará ayudar a los jugadores más jóvenes sin dejar por ello de conceder a los mayores margen para elaborar e imaginar. Conseguir ese equilibrio ha resultado difícil a los desarrolladores. LeTourneau reconoce:

"La magia de *Los Sims* es que nos veamos reflejados en la pantalla"

"Ése es el desafío más difícil. Facilidad frente a libertad. Por un lado quieres un sistema que todo el mundo pueda usar, pero también quieres que ofrezca flexibilidad para estimular la creatividad. Ése es el reto de cualquier juego *The Sims*... con independencia de la plataforma para la que esté diseñado. La Wii nos ha brindando la oportunidad de desbloquear tu creatividad y expresión personal, y hemos estado refinando y modelando las herramientas de creatividad durante casi un año".

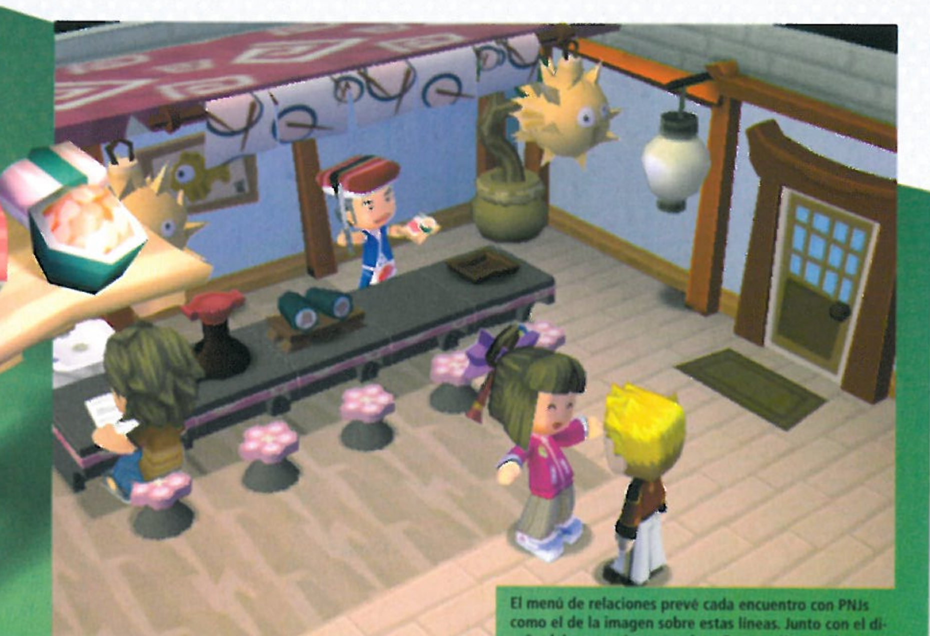


Los que esperan la versión DS tendrán un enfoque de minijuegos, en línea con anteriores éxitos de la consola de bolsillo. Y donde haya agua, habrá peces que capturar.

Sorprendentemente, LeTourneau excluye cualquier conexión entre las versiones para DS y para Wii, y no confirma que vaya a haber elementos online. Aun así, *MySims* ya parece cómodamente instalado dentro del canon de Nintendo y enfocado a un hardware específico; un agradable antídoto contra la lista de ports PS2 que jalonan la línea costera de la Wii cada mes. Pero, aunque el producto pueda esquivar las comparaciones con *Animal Crossing*, otro juego inminente puede resultar más difícil de obviar. *LittleBigPlanet*, el silencioso ataque de Sony contra Nintendo y, en general, contra los juegos centrados en la creatividad, puede resultar un rival demasiado original e insuperable. Dejando aparte tales batallas, será difícil describir *MySims* como otra descerebrada máquina de hacer dinero sin más. Encantador y ambicioso, lo más probable es que el producto terminado no será recordado como un simple juego más de la licencia. Pero donde debería estar el corazón hay un hueco.

Similar pero distinto

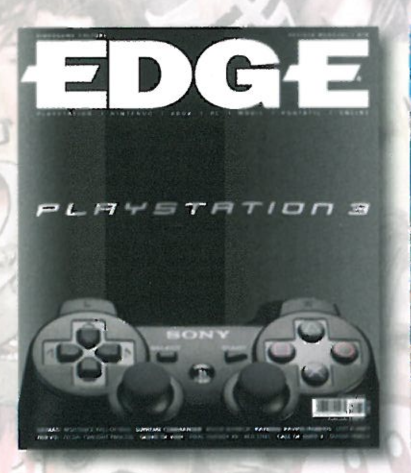
Los personajes de *MySims*, aunque excéntricos, proporcionan puzzles que has de resolver para mantenerles contentos y que quieran permanecer en la comunidad. Es otra diferencia respecto del modelo seductor de *Animal Crossing*, con sus habitantes díscolos, inoportunos e intercambiables, que a menudo reaccionan mal ante desaires reales o imaginarios, y podría significar que, pese a todo su encantador diseño, *Los Sims*, que se entienden más fácil, resultan en el largo plazo menos atractivos.



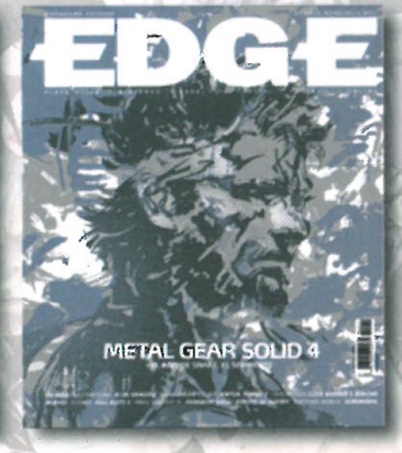
El menú de relaciones prevé cada encuentro con PNJs como el de la imagen sobre estas líneas. Junto con el diseño del personaje, recuerda a *Gregory Horror Show*.

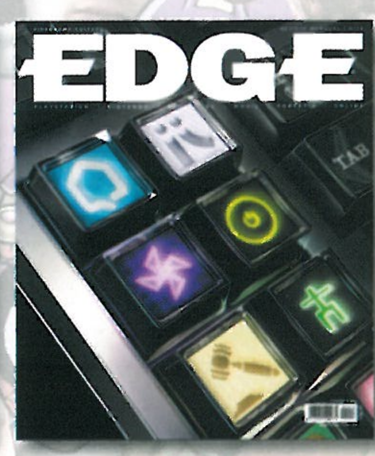
Suscríbete a

EDGE









4 IMPORTANTES VENTAJAS

1 Recibirás cómodamente cada número en tu domicilio. **2** Podrás pedir el reenvío de cualquier ejemplar extraviado. **3** Podrás interrumpir tu suscripción mediante una simple llamada o carta al departamento de suscripciones. **4** Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.

CÓMO SUSCRIBIRTE

■ **Por internet** en nuestra web www.glosbuscom.es

■ Recorta o fotocopia este boletín, rellénalo con tus datos y envíalo:

- **Por correo** a Globus Comunicación, S.A. (Dpto. de Suscripciones) C/ Covarrubias, 1. 2º Dcha. 28010 Madrid (España).
- **Por fax** 91 445 60 03

■ Servicio de ATENCIÓN AL SUSCRIPTOR: Tel. 91 446 52 54 y 91 446 52 55
E-mail: suscripciones@globuscom.es

■ Utiliza letra de imprenta para rellenar el boletín, eso previene errores.

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN BONIFICADA

Sí, deseo suscribirme a EDGE por un periodo de un año (12 números). Pagaré únicamente 35,40 € en lugar de ~~46,80~~ € aprovechando el descuento especial.

Nombre: ....
Domicilio: .... Nº: .... Piso: .... Puerta: ...... Escalera: ..... Código Postal: ....
Población: .... Provincia .... País: .... Tel: ....
NIF: .... E-mail: ....

FORMA DE PAGO ESPAÑA
☐ Tarjeta VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐ Fecha de caducidad..................
☐ Domiciliación bancaria

DATOS BANCARIOS (si elijo domiciliar)
Titular: ....
Banco/Caja de Ahorros: .... Domicilio oficina: ....
.... C.P. .... Población: .... Provincia: ....

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS QUE PERIÓDICAMENTE LES PRESENTE **GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.**, EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN/RENOVACIÓN A LA REVISTA **EDGE**

CUENTA/LIBRETA
Entidad ☐☐☐☐ Oficina ☐☐☐☐ DC ☐☐ Número de cuenta ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

TARIFA/FORMA DE PAGO EXTRANJERO (12 NÚMEROS)
■ Europa: 85 € ■ Resto del mundo: 91 $USA
☐ Giro postal internacional o talón a nombre de: GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
☐ Tarjeta VISA Fecha......../........../..........

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de Protección de Datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz ☐

FIRMA DEL TITULAR DE LA CUENTA O TARJETA

ED-01014

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

72 **Super Paper Mario**
Wii

74 **Prince of Persia: Rival Swords**
Wii

76 **Boom Boom Rocket**
360

78 **Tomb Raider: Anniversary**
PC, PS2, PSP

80 **Spiderman III**
360, PS2, PS3, PC, Wii

81 **Mario Strikers: Charged Football**
Wii

82 **After Burner: Black Falcon**
PSP



83 **Ghost Recon Advanced Warfighter 2**
360, PC, PS3

84 **SSX Blur**
Wii

85 **Shadow Hearts: from the New World**
PS2

86 **Lost in Blue 2**
DS

86 **Heatseeker**
PS2, PSP, Wii

87 **Theme Park DS**
DS

87 **The Red Star**
PS2

88 **Heroes of Annihilated Empires**
PC

88 **Walkyrie Profile: Lenneth**
PSP

89 **Cooking Mama: Cook Off**
Wii

89 **Superbike: SBK-07**
PS2, PSP

90 **Honeycomb Beat**
DS

90 **Final Fantasy Fables: Chocobo Tales**
DS

91 **Metal Slug 3**
MÓVILES

91 **Tank Raid**
MÓVILES

91 **African Rally Quad**
MÓVILES

Los más jugados

42 All Time Classics



Cuando empiezas a discutir sobre los mejores puntos del Koi-Koi, te das cuenta de que el pasatiempo para el tren se ha convertido en una obsesión.
DS, NINTENDO

Final Fantasy XII



¿Pan? ¿Agua? Lo básico en la vida son ahora los tableros de licencias y los sistemas tácticos. Y colores bonitos, bonitos. ¿Te acuerdas cuando parabas sólo para comer?
PS2, SQUARE ENIX

Elder Scrolls IV: Oblivion



Si el juego, por lo menos, tuviese un final definitivo, sería posible dejar de jugarlo. Gracias a Sithis que Bethesda no va a lanzar ninguna expansión más.
360, TAKE-TWO

Las apariciones de Mario

Por qué es mucho más que una mascota



La acogida que ha tenido el debut de *Mario's Galaxy* demuestra lo exigentes y minuciosas que todavía resultan las expectativas que produce un juego de Mario.

Léete la crítica de un nuevo *spin off* de Mario y probablemente encuentres una lista con sus oficios más famosos, y verdaderamente degradantes: piloto de carreras, fontanero, doctor, árbitro, etc. y este mes, con dos juegos de Mario (*Super Paper Mario* y *Mario Strikers* para Wii), hay posibilidades de quitarle el polvo a esa lista y añadir una línea más.

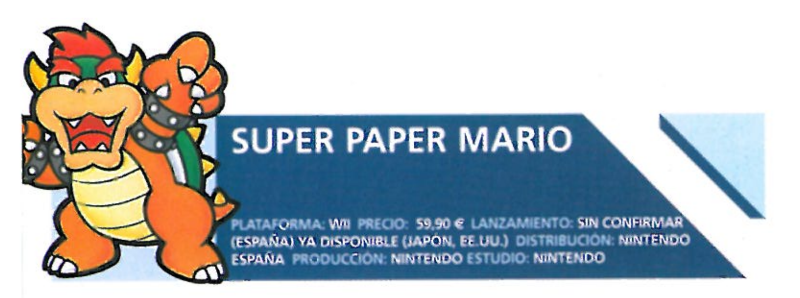
Ese listado es tan aceptado como la idea que subyace en la lista de los 200 títulos superventas: Nintendo pone a Mario en los juegos porque ayuda a que éstos se vendan. Los compradores lo conocen y se fían de él, así que su presencia, aunque sea incongruente, es un marchamo de calidad. Es simple: la empresa saca provecho de una forma voraz de ello y es lo suficientemente inteligente como para saber que, si quiere seguir exprimiendo a su fontanero, tiene que tener cuidado a la hora de elegir los juegos en cuyo protagonista le convierte.

Pero, ¿y si lo estamos enfocando mal?¿Qué pasa si realmente la diferencia entre meter a Mario o no en un juego no fuese tan relevante de cara a los jugadores, sino a los desarrolladores? Imaginemos lo mucho que cambiaría el diseño de tu documento si Miyamoto llegase y cambiase una sóla palabra, tachando el nombre que le has dado para el héroe y escribiendo esas cinco letras mágicas en su lugar.

De pronto, tu juego cargaría con el terrible peso de la expectación. De pronto, hay un montón de personajes de catálogo que dibujar y conjuntos de normas y guiños que debes incluir. De pronto, la acción más simple tiene que dar esa sensación de alegría contagiosa de Mario al moverse. De pronto, sabes cómo tiene que ser todo. Tus efectos de sonidos (boing, boing); tu divisa (monedas). De pronto, te encuentras diseñando para uno de los mapas más variados del mundo. De pronto, tienes que comparar cada milímetro de tu juego con el mejor que se ha hecho nunca.

Por supuesto, rara vez se toman las decisiones de esa manera. Nintendo es demasiado inteligente (y le gusta demasiado el dinero) como para tomar decisiones de manera impulsiva sobre dónde y cómo utilizar su única y más valiosa arma. Pero, en lugar de mirar en cuántas listas de juegos de serie B hemos encontrado a Mario, deberíamos preguntarnos por la lista de juegos a los que ha engrandecido con su presencia.

Sistema de puntuación de Edge:
1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez



SUPER PAPER MARIO

PLATAFORMA: Wii PRECIO: 59,90 € LANZAMIENTO: SIN CONFIRMAR (ESPAÑA) YA DISPONIBLE (JAPÓN, EE.UU.) DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESPAÑA PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: NINTENDO



Con el cambio 2D/3D se puede descubrir que lo que parecen pilares idénticos (sobre estas líneas) acaban revelándose como estatuas (arriba del todo).





Un pequeño resquicio de las acciones tan programadas de los títulos previos es que el combate se conserva en puntos de estilo, ganados por agitar el Wiimando conforme aterrizas en la cabeza de un enemigo y mejorando las técnicas.

Después de años explicando con toda paciencia a los amigos que éste no es un juego de plataformas, los seguidores de la serie *Mario RPG* se enfrentan ahora a un reto mayor. Aunque *Super Paper Mario* puede pertenecer a ese linaje de juegos de rol que empezó en la SNES y que ha evolucionado a través de los *Paper Mario* y *Mario & Luigi* en portátil, el giro de esta entrega consiste en que ahora sí es un juego de plataformas. Y un RPG. Y un juego de acción. Y un puzzle. Y tiene a Mario. Y a Luigi. Y a Peach. Y a Bowser. Se ambienta en el Reino Champiñón. Y en el espacio exterior. Y en dimensiones alternativas. Es en 2D. Y en 3D. Se maneja de forma convencional. Y con sensor de movimiento... Será difícil para los seguidores de *Paper Mario* explicar a los amigos de qué va el juego.

La principal innovación de *Super Paper Mario* no es la que podrías esperar para un juego que empezó en la GameCube y se ha graduado en la Wii. No está en sus controles, sino en el combate. Donde una vez la serie tomó las convenciones del RPG, haciendo que Mario aguardase su turno y eligiese el comando antes de atacar al Koopa de turno, ahora lo devuelve a sus instintos más naturales; saltar y pisotearles la cabeza. Puedes usar ayudas temporales desde el inventario, pero prevalece la mecánica de correr y saltar.

Pero si *Super Paper Mario* ya no es un RPG a rajatabla, tampoco puede considerársele un plataformas. Su principal invención, que los niveles en 2D puedan pasar a 3D poniendo la cámara detrás de Mario para poder mirar alrededor, lo convierte en un título en el que prima la exploración curiosa y el pensamiento lateral. Pero eso no significa que sea una recopilación de puzzles. Aunque cuesta más de lo que imaginas acostumbrarse a convertir en 3D los niveles, no es necesario aplicar este cambio excepto en los momentos en los que te atascas.

historia de *Super Paper Mario*, que muestra esa ironía suya tradicional del fontanero al mostrar a Bowser secuestrado, mientras que la princesa es rescatada por una mano invisible que acaba dejándola a los pies de Mario, y emplea a cuatro héroes para solucionar la situación. Puedes alternar entre ellos según te convenga, cada uno contando con su habilidad especial, como el paraguas de Peach y el aliento de fuego de Bowser. Mientras juegas, siempre vas acompañado de un pequeño consejero volador, una Pixl llamada Tippi, que ofrece pistas y recomendaciones.



Super Paper Mario se desmelena con enemigos cúbicos, dimensiones monocromas, nostalgia 8 bits y ecuaciones en el cielo

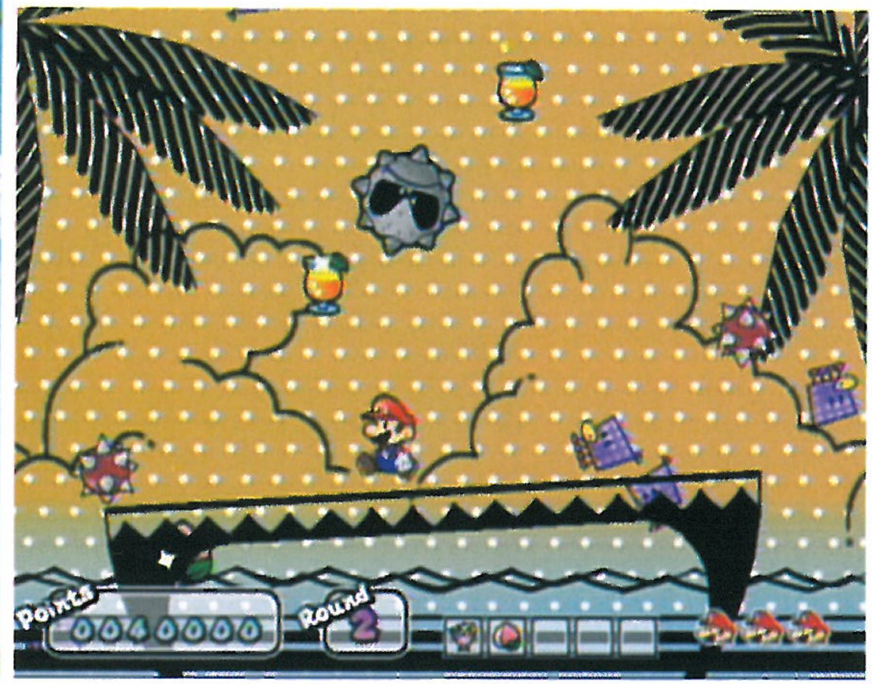
El último *Paper Mario, La Puerta Milenaria* para GameCube, fue un título bello por sus escenarios y un acercamiento novedoso a fondos tradicionales de Mario, pero *Super Paper Mario* se desmelena con enemigos cúbicos, dimensiones monocromas, nostalgia 8 bits y ecuaciones en el cielo. Cada licencia artística es loable; es muy raro ver juegos que sacuden los cimientos de su tradición. Pero, en conjunto, esta tendencia parece ausente de coherencia o visión de estilo.

Algo similar sucede en la jugabilidad. La

Apunta con el Wiimando a la pantalla para escucharla, congelando la acción mientras explica detalles sobre los enemigos u objetos o revela bloques ocultos. Tampoco ella estará sola, en tu viaje conocerás a más Pixls cuyas habilidades te permitirán flotar, pisar, lanzar bombas o utilizar un martillo. Es un sistema flexible aunque bastante engorroso, obligándote a entrar en el menú de



En un juego con profundidades ocultas, al excavar en la ciudad de Flipside surge un palacio de minijuegos con misiones inspiradas en Pokémon, con un sistema de captura de cartas.







Jugar como Bowser (arriba) siempre es un placer, especialmente por su aliento de fuego. Los minijuegos ocultos en lugares obvioss (izquierda) no tienen encanto.

Papel de lado



Pese a todos sus encantos, existen unos pocos elementos en *Super Paper Mario* que son discretos. Uno es inevitable producto de sobreponer la apariencia de papel en 2D de los personajes en un espacio tridimensional. Cuando se ponen de lado aparecen como una milimétrica silueta negra y el juego no explica por qué los enemigos 2D son invisibles en el espacio 3D, pero no a la inversa –la mayoría de los enemigos sólo representan un peligro en su dimensión original, pero confunde–. Otro problema es que, aunque casi todos los desafíos plataformeros son 2D, algunos se pueden solucionar de manera torpe en 3D. Esto puede llevarte a pensar que tienes delante un plataformas *Mario* de dudosa calidad.



Han pasado 20 años desde que los gráficos usaban lineas negras. Estos cuadros (arriba) transportan a Mario a zonas en las que incluso su versión gigante, potenciada por la estrella y de 8 bits (derecha) no podría alcanzar. Y las bromas visuales siguen en el dormitorio de Francis (izquierda).



cambio de personaje, después hacer lo mismo para cambiar entre Pixls y finalmente, volver a cambiar para controlar al personaje que manejabas. Es raro que estos ajustes se utilicen en más situaciones que en los puzzles, aunque el combate ofrece una oportunidad más amplia de improvisar.

El resultado final es una aventura con muchas más reminiscencias a *Zelda* que a *Mario,* aunque el ingenio del italiano sigue intacto. Puede haber perdido un poco de su impacto por la exquisitez y lo asombroso de *Superstar Saga* explotando su misma doctrina, pero sigue siendo un placer encontrar unos diálogos tan hábiles y un humor tan descarado. La historia en sí misma es un poco más plana, y empieza a mostrar síntomas de sobreexplotación de las veces que ha sido contada y re-contada, incluso si se hace con semejante cantidad de guiños y esbozando una imborrable sonrisa. Pero no hay forma de predecir cuál será tu siguiente paso, con quién te vas a encontrar o de qué lunática situación vas a tener que salir. Es lo que le proporciona el sentido de aventura a un juego que de otra forma sería demasiado cómodo. Y quedarse delante de la puerta hacia un mundo recién descubierto sigue siendo un momento emocionante. *Super Paper Mario* luce su herencia; los problemas que tuvo que superar en su largo desarrollo son necesarios para producir juegos de calidad, una tendencia que ha guiado durante décadas la evolución de *Mario*; en el resultado hay abundancia de ideas gracias al salto de una consola a otra. Aunque su legado ha provocado que sus bordes sean ásperos, también ha producido algo que es genuino, maravillosamente único. A pesar de cómo resultan de conocidos todos sus elementos, nunca ha habido un juego de *Mario* como *Super Paper Mario.* De hecho, nunca ha habido ningún juego como él. Encantador, irreprimible e inventivo, el hecho de que nunca homogeneíce completamente sus ingredientes no le impide ser una mezcla atractiva de puzzles, caras familiares y caprichos incontrolados. **[7]**

Algunas de las ideas visuales más simples de *Super Paper Mario* son sus mayores logros. El nivel de la piscina (abajo) se las apaña para hacer un tranquilo paraíso acuático con los bloques más planos.





A diferencia de la versión para PSP, no hay multijugador en la versión Wii. ¿Son de verdad relleno innecesario?



Los puntos de reinicio pueden parecer endiabladamente distantes y tendrás que repetir amplias secciones de plataformas y combate tras un error fatal. Las luchas con jefes finales pueden ser particularmente un fastidio.



La implementación de los combates con espada es torpe cuando se les compara con la simplicidad de *Twilight Princess*. Aunque nunca ha sido uno de los puntos fuertes de la serie, los 'quick kills' son un buen aliciente.





PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS

PLATAFORMA: WII (VERSIÓN ANALIZADA), PSP PRECIO: 59,90 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: UBISOFT ESPAÑA
PRODUCCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: INTERNO

Por ti, me muero



Muchos títulos de plataformas han empleado los gatillos para centrar la cámara detrás del jugador. *Rival Swords* no lo hace pero en más de una ocasión te encontrarás con que pulsas el botón Z del Nunchako intentando hacerlo. Pero esta pulsación puede ser fatal; acabará haciendo que el príncipe se suelte del borde al que se agarra y te mates. Es un indicativo de los problemas con el control que han tenido que encarar los diseñadores de Ubisoft. Cuando se le une un daño fatal acaba siendo la definición perfecta de frustración.

Sólido en su fórmula, *Prince of Persia: Las Dos Coronas,* ha mantenido los puntos fuertes de la serie como juego de plataformas unidos a una confianza y elegancia inusuales. Ahora el título se lleva a Wii como *Rival Swords,* y es un indicador de cómo la máquina de Nintendo está abusando de conversiones de juegos de PS2 y PSP. El resultado final no deja de ser un ejemplo preocupante. Después de tres juegos refinando su esquema de control en métodos más tradicionales, las volteretas y carreras por paredes del príncipe han tenido un aterrizaje accidentado en el Wiimando y Nunchako. En las primeras horas de *Rival Swords,* la irritación predomina: los controles parecen innecesariamente complejos y la extraña mezcla de movimientos basados en gestos y los más tradicionales botones hacen que sea una experiencia esquizofrénica de la que lleva tiempo reponerse. Aunque se asienta sobre cierta familiaridad, no puede solucionar los nuevos problemas de la cámara.

Mapeando al D-pad, con movimiento en horizontal también disponible si se gira el Wiimando, los desarrolladores lo han hecho lo mejor posible en estas circunstancias, pero está claro que Wii, al igual que PSP, tiene una desesperada urgencia de un segundo stick analógico. Los resultados asfixian toda intuición que se haya pretendido insertar.

El combate es una tarea desagradable. Mientas los 'stealth kills' ofrecen sensaciones mucho más viscerales con el Wiimando que las que aportaban con Quick Time Events, en cualquier otra situación la serie ha cambiado sus combinaciones de botones por una variedad de cortes y sacudidas del Wiimando que generan arbitrariedad. A pesar de su lista de movimientos, la mejor opción es siempre agitar sin sentido ambos mandos y confiar en que no acabes en el filo de una cornisa o en el abismo más cercano.

Pero *Rival Swords* no es un juego roto; es divertido recorrer los techos de Babilonia y saltar de columna en columna. Pero Wii ofrece escaso incentivo para una partida fresca y es difícil ignorar que ya han pasado dos años desde el lanzamiento de *Las Dos Coronas* en PS2, especialmente si te fijas en sus gráficos. El juego es muy difícil de manejar y la muerte es muy frecuente; es el resultado de una mala introducción de comandos más que por los enemigos o el escenario.

Para una serie que invierte tanto en elegancia y compostura, la falta de un control intuitivo es un obstáculo muy difícil de superar. Wii está hecha a medida del nuevo vocabulario que Nintendo quiere implementar en los videojuegos; tan naturales como excéntricos, pero, cuando intentan encajarse a convenciones pasadas, pueden empezar a parecer extraños y hasta desubicados. **[4]**



Correr por las paredes es tan placentero como siempre y las combinaciones de botones y el movimiento por gestos responde al contexto. El juego mantiene su buen hacer.


R-TYPE
elite
Después de 20 años vuelven los alienígenas. Recíbelos como se merecen.
Vodafone live! te trae en exclusiva R-Type, el videojuego de naves que marcó un hito en los 80's.
Descárgate en tu móvil el videojuego de arcade que conquistó a millones de personas. Con Vodafone live! tendrás la oportunidad de liberar al mundo de la amenaza alienígena con tus propias manos.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Videojuegos
Y recuerda que sólo pagas 50 cénts. al entrar en el Menú y navegas gratis sin límite.
Es tu momento. Es Vodafone.
NOKIA
Vodafone live!
vodafone
vodafone



BOOM BOOM ROCKET

PLATAFORMA: 360 **PRECIO:** 800 MICROSOFT POINTS **LANZAMIENTO:** YA A LA VENTA **DISTRIBUCIÓN:** XBOX LIVE ARCADE **PRODUCCIÓN:** EA POGO **ESTUDIO:** BIZARRE CREATIONS

Visualización luminosa



Aquellos que estén buscando una alternativa al psicodélico Neon de Jeff Minter se alegrarán de descubrir que *Boom Boom Rocket* incluye un excelente visualizador. Tiene pocas opciones, pero considerando la simplicidad de lo que supone trabajar con él –rotar explosiones con diferentes colores– su respuesta dinámica es muy buena y destila color. Está equilibrado por el insulso modo Freestyle, que no sólo no te deja emplear tu propia música en el juego, si no que te obliga a jugar con los patrones originales, sólo dándote libertad para detonar los cohetes a voluntad. Un híbrido de estos dos modos habría sido un divertimento excelente.

Había expectación con los fuegos artificiales de *Boom Boom Rocket* tiempo antes de que empezasen. Al fin hay un título de nuevo cuño para el Live Arcade entre tanto port. Bizarre Creations vuelve a desarrollar para el servicio online de descargas de Microsoft tras su adictivo debut con *Geometry Wars: Retro Evolved*. La expectación asumió que con él veríamos la segunda generación de títulos para el Live Arcade o, al menos, una nueva sensación en las tablas de clasificación que superase a lanzamientos iniciales como *Mutant Storm, Hexic* o *Marble Blast*. Pero no ha sido así.

La amplia aceptación del Live Arcade lo ha convertido en un enclave de *remakes* de juegos retro, con un atractivo universal pero con una fórmula demasiado breve o simple para ver la luz en otro formato. *Boom Boom Rocket* avanza hacia uno de los géneros menos explotados del Arcade; la mezcla de acción y ritmo. Una simple variante del DDR que te pide que pulses uno de los botones del pad a la vez que la música.

Hacerlo con éxito de forma regular carga una barra que suma un multiplicador de hasta 4x. En ese punto aparece disponible, por tiempo limitado, un bonus 16x de forma similar al Star Power de *Guitar Hero,* por lo que hay que usarlo con cabeza para intentar maximizar las puntuaciones. Es un videojuego extraordinariamente simple. El único giro está en que los cohetes van cambiando de velocidad y describen diferentes parábolas para engañar a tu ojo.



Los cohetes se gestionan con los cuatro botones principales del pad y a una sola mano, aunque en las dificultades más altas es recomendable ayudar en el pad con la otra mano. Las opciones de control digital son demasiado vagas.

Supone un toque interesante, pero no puede ocultar la ausencia de unos patrones interesantes, o peor, tapar la terrible música de Ian Livingstone. Sincronizan muy bien con las explosiones de los cohetes, pero no logran atrapar como sí hacen las buenas bandas sonoras de los juegos de este género rítmico, algo necesario para que tengan éxito. Además, son un puñetazo en la cara a las melodías originales, atemporales.

En los juegos de este tipo esperas que su diseño brille por encima de otros elementos, pero ejemplos como *Boom Boom Rocket* demuestran que sorprender por su matriz, patrones y diseño estructural sólo son privilegio de los títulos más trabajados.



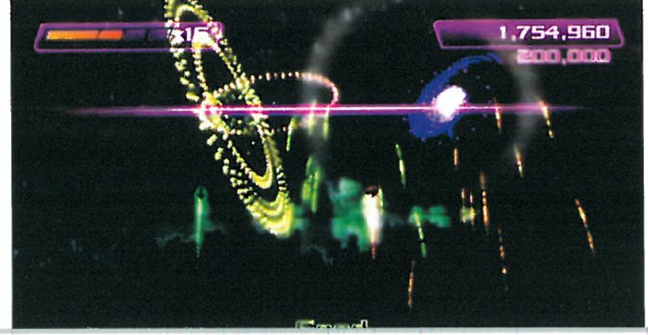
Irónicamente, *Geometry Wars* es más recital de fuegos artificiales. Esto es en parte porque *Rocket* se reserva para los bonus, que saturan la pantalla de luz y color.

Aunque *Boom Boom* acierta en otros puntos; los tres niveles de dificultad están perfectamente delimitados, las tablas de clasificación son buenas, la inclusión de multijugador a pantalla partida, el modo endurance y su visualización decente o la suficiente gratificación visual.

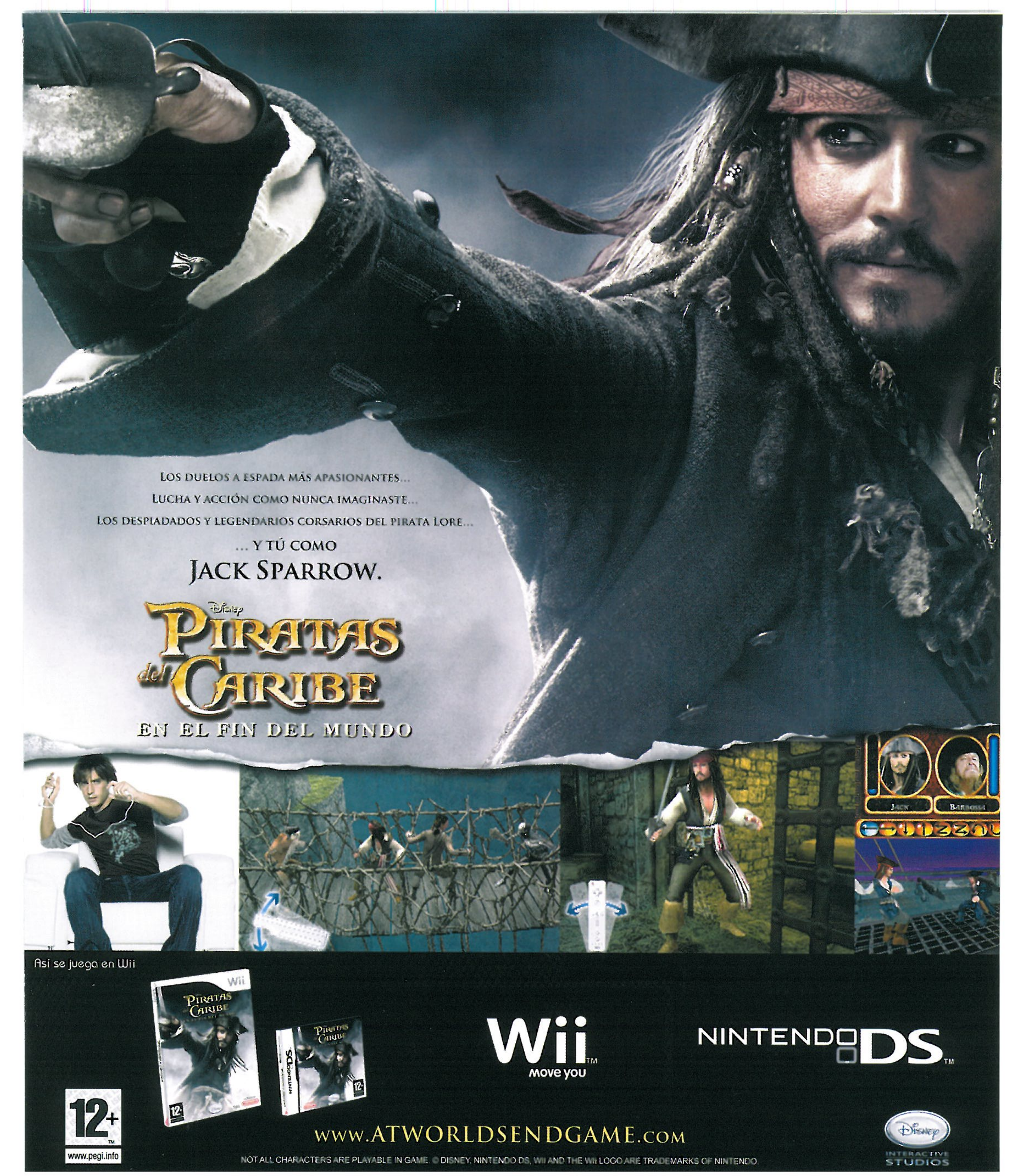
Pese a sus esfuerzos el título no consigue hacer sentir el ritmo, algo grave en un juego musical, ni logra redefinir la experiencia. **[5]**



El modo endurance repite una canción hasta el infinito, subiendo su velocidad. El diseño sinfín de *Geometry Wars* no funciona bien en los títulos musicales y roban la estructura a la canción, que es lo que motiva al jugador.







Los duelos a espada más apasionantes...
Lucha y acción como nunca imaginaste...
Los despiadados y legendarios corsarios del pirata Lore...
... y tú como
Jack Sparrow.
Disney
Piratas del Caribe
En el fin del mundo
Jack
Barbossa
Así se juega en Wii
Wii
Piratas del Caribe
Nintendo DS
Piratas del Caribe
12+
Wii
Move you
NINTENDO DS
12+
www.pegi.info
www.ATWORLDSENDGAME.com
NOT ALL CHARACTERS ARE PLAYABLE IN GAME. © DISNEY, NINTENDO DS, WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
Disney
Interactive Studios



Junto a los encantos de *Tomb Raider, Anniversary* mantiene algunos de sus fallos: nadar es tan burdo y frustrante como en el original. Al menos los efectos del agua son mejores.





El original de PlayStation no renderizaba la coleta de Lara. Ahora, las cinemáticas generadas por el motor del juego de forma que recuerda a *Dead or Alive* –hablando de la física de los senos– el pelo de Lara se mueve de manera natural.



Las secuencias esta vez son en tiempo real y luciendo lo mejor que la tecnología puede. Además, *Anniversary* introduce secuencias cinemáticas interactivas, que requiere que pulses un botón particular para escapar del peligro.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

PLATAFORMA: PS2 (VERSIÓN ANALIZADA), PC
PRECIO: 49,95 € (PS2) 44,95 € (PC) **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: PROEIN **PRODUCTOR:** EIDOS
ESTUDIO: CRYSTAL DYNAMICS

Mansión en obras



Como en *Legend*, la residencia de los Croft está disponible como un tutorial combinado y nivel de bonus. Inteligentemente, zonas que aparecen en *Legend* están construyéndose en *Anniversary*, pero los andamios y las cajas sirven para poner a prueba tus habilidades. Una pena que la mansión en obras esté acompañada por bugs de clipping y muros invisibles. Pocos diálogos aparte de algunas órdenes e implicaciones políticas en América Central y del Sur que van más allá de lo que Hollywood sólo insinúa, que deberían evitarse. El juego estará traducido al castellano.

Diez años; en ese tiempo todo el mundo madura y se hace mayor. Excepto Lara, que sigue disfrutando de juventud a pesar de haber alcanzado la madurez. Escuchando las críticas que la franquicia ha recibido en los últimos años, Eidos ha intentado volver a capturar esos días prósperos, antes de que *Tomb Raide*r acabase diluyéndose entre persecuciones de motocicletas, un arsenal más amplio y legiones de enemigos. En definitiva, antes de que la serie se apartase de las emociones que despertaba su exploración metódica.

Sobre el mismo motor empleado para *Tomb Raider Legend,* Eidos ha revisitado la primera gran aventura de Lara, remodelando los escenarios y llevando los gráficos a la altura de su competidor más cercano en PS2, *Prince of Persia*. El esfuerzo es encomiable- hasta para tecnología de la anterior generación; las aristas del mundo poligonal muy evocadoras en 1996 han sido transformadas, aportando una realidad y grandeza en la escala conforme penetras en las ruinas milenarias. Aunque sobre esta revisión gráfica, el juego original sigue inalterado y con capacidad para sorprender; pese a diez años de continuo crecimiento generación tras generación, sus encantos siguen intactos.

Aun así, el juego no llega todo lo lejos que nos gustaría. La historia sigue exactamente el mismo guión que el original. Igualmente, en términos de la mecánica de juego actual, el énfasis que puso *Tomb Raider Legend* en los puzzles basados en movimientos se ha evitado en pro de los retos plataformeros del original. *Anniversary* se relaja a un ritmo más meditativo que cualquier *Tomb Raider* reciente. Describirlo así podría sonar despectivo, pero el sentido de contemplar, explorar y sacar partido del escenario, es muy raro en comparación con los últimos títulos cargados de acción, adrenalina y un presupuesto millonario.

El repertorio de movimientos de Lara se ha expandido ligeramente respecto al original y los retos se han adaptado para que saque partido de ellos. El gancho es una de esas adiciones, pero en este caso su integración parece forzada. No es el único elemento discutible; las rutinas de la IA enemiga son tan básicas como hace diez años y, aunque existe un considerable regusto nostálgico en el hecho de que suponen poco más que peligros móviles, colocarse fuera de su alcance, en las alturas, y dispararles, sigue siendo una maniobra cruelmente atractiva.

Eidos ha querido mantener una elogiable lealtad a su postura de recrear la experiencia original, algo que ha quedado claro al devolver a Lara al traje y a las proporciones que la convirtieron en un icono. En ese punto fue donde todo empezó a ir mal en el pasado; la preocupación de dotar a Lara de mayores atractivos privó de reconocer que fue lo que Lara hizo más que su apariencia y atributos.

Anniversary puede no elevar el listón con respecto al nivel máximo de la serie, pero lo hace bien donde otros títulos futuros –o pasados– fallaron; visita de nuevo el título original recaptando muchos de los elementos que lo convirtieron en un clásico. **[7]**





Aunque el aspecto de Lara sufre una regresión con respecto a la forma más creíble de *Legend*, sus animaciones faciales mantienen la sofistificación de ese juego.


PlayStation 2
En directo en tu salón
Participa en el más emocionante de los concursos sin levantarte del sofá. Demuestra quién es el que más sabe de Cultura, Cine, Deportes, Actualidad, Música... y ahora hasta 8 jugadores. Responde a más de 5.000 preguntas, cientos de fotos y vídeos. Pulsa el Buzzer antes que los demás rivales. Esto no es un juego, es El Mega Concurso.
BUZZ!™
EL MEGA CONCURSO
12+
www.pegi.info
BuzzTheGame.com
PlayStation 2
Freshly baked hot pizza
"PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Buzz!™ The Mega Quiz ©2007 Published by Sony Computer Entertainment Europe. developed by Relentless Software Ltd. Buzz! and the Buzz! logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



La película más cara de la historia, pese a no cosechar buenas críticas, está triunfando en taquilla. El videojuego sigue el mismo camino; la semana de su lanzamiento consiguió destronar a *God of War II* en los más vendidos.





Cualquier fan del Hombre Araña dará rienda suelta a sus deseos reprimidos durante años al controlar a Spider-man. Escalar edificios y recorrer Nueva York por el aire es inolvidable.



Los enfrentamientos contra los enemigos finales son uno de los momentos más memorables de Spider-man 3. Pese a recibir una somanta de palos, Parker no pierde el sentido del humor en ningún momento.



SPIDER-MAN III

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PS3, PS2, PC, WII PRECIO: 69,90 € (360, PS3) 59,90 € (WII) 49,90 € (PS2) 39,90 € (PC) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION PRODUCCIÓN: ACTIVISION ESTUDIO: TREYARCH

Spider-man 3 puede pasar por ser una de las mejores adaptaciones de un superhéroe al mundo de los videojuegos. Y para más mérito aún, del juego de una película que, a su vez, adapta un cómic. Un reconfortante bálsamo para los fans de nuestro 'amigo y vecino' tras los varapalos de crítica que ha recibido el film escrito y dirigido por Sam Raimi.

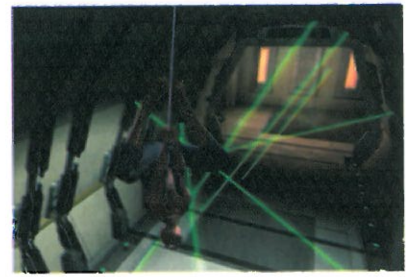
Siguiendo por tercera vez los incombustibles cánones del género **free roaming**, Spider-man podrá recorrer Nueva York a voluntad, cumpliendo con su gran responsabilidad, y lo que es mejor, disfrutando de sus poderes, que irán evolucionando y aumentando. El pos de ampliar las horas de juego, Treyarch ha unido el guión de la película con material de los cómics y de su propia invención. Así, se ha cuajado una plantilla de supervillanos encabezada por Venom, el Hombre de Arena y el Duende junto al Lagarto, Mobius, Grito o el indómito Kraven, más varias bandas que dominan diferentes zonas de NYC. La intención es elogiable, pero la integración de todas las situaciones en un mismo argumento no logra mostrar homogeneidad, viviéndose de forma segregada dentro de la historia.

Es muy reconfortante recorrer el escenario con esa sensación de poder que tan bien transmitieron los títulos previos y que tiene como máximo exponente pasearse entre edificios lanzando telarañas y escalando sus fachadas. Pero este aura de superpoder no siempre es aplicable; la dificultad del título es muy elevada, forzando a repetir varias veces las misiones para avanzar. Puesto que no es un juego para jugadores avanzados, puede frustrar a los menos expertos.

Pero su mayor pecado es la escasa evolución que ha sufrido el trepamuros con respecto a su último título. Treyarch lo ha intentado. Ha añadido diversos elementos de nuevo diseño; secuencias interactivas con pulsación de botones a lo *God of War*, un modo bullet-time para contraataques y combos más elaborados y un sentido arácnido que permite examinar el escenario en busca de pistas y detectar peligros. Pero el planteamiento base sigue siendo el mismo.

El apartado visual ha ganado mucho gracias a la nueva generación. La ciudad ha mejorado en solidez y escala, pero en interiores y modelados de los personajes las sensaciones no están a la misma altura. Las diferentes versiones han corrido suerte diferente; 360 se muestra como la más sólida, seguida de PS3. El PC está a un nivel similar, pero plagado de bugs mientras que PS2 y Wii quedan arruinadas por una factura técnica insuficiente y un complicado uso del Wiimando.

Spider-man 3 colmará todas las expectativas que los fans de uno de los personajes más carismáticos de la Marvel han puesto en este videojuego. Es un título hecho tanto para ellos como para el público casual que se siente atraído por Spidey por el estreno del film. Pero, más allá de este impulso, cualquier jugador experimentado que sepa valorar Spider-man 3 por sus aportaciones al género, difícilmente caerá en sus redes. **[6]**



Entre los añadidos a esta entrega hay varios minijuegos que aparecen al desactivar dispositivos como bombas. Son tan simples y con tanta probabilidad de éxito que te preguntarás si su inclusión ha merecido la pena.

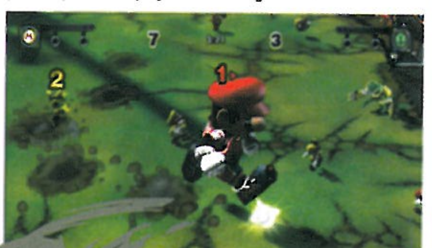
Hombre de negro



El traje negro, una de las piezas centrales de la película, también lo es en el videojuego. A pesar de que su descubrimiento en las Secret Wars ha sido reinterpretado por Raimi como pasajero de un meteorito que se estrella en la tierra cerca de Peter Parker, no ha perdido ni un ápice de su atractivo. Enfundado en este traje más estilizado, la apariencia de Spiderman sube enteros. El parásito potencia considerablemente los poderes de Peter pero sólo durante tiempo limitado; habrá que renunciar a él cuando un icono advierta de que el organismo intenta tomar posesión de él. Pese a lo espectacular que resulta aterrizar y romper el suelo, el traje negro sólo supone mejoras estéticas sin influir mucho en la jugabilidad. Las voces de los principales actores de la película están en el videojuego, y se agradece.



Las habilidades de los capitanes están más exageradas aún que en el *Strikers* anterior. Mario barre a los otros jugadores, Peach congela a los oponentes con un fogonazo de su cámara y Kong los envía a las nubes golpeando el suelo. Todos sirven para limpiar el campo y lanzar un Mega Strike.







MARIO STRIKERS: CHARGED FOOTBALL

PLATAFORMA: WII PRECIO: 49,90 € LANZAMIENTO: 25 MAYO
DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESPAÑA PRODUCCIÓN: NINTENDO
ESTUDIO: NEXT LEVEL GAMES

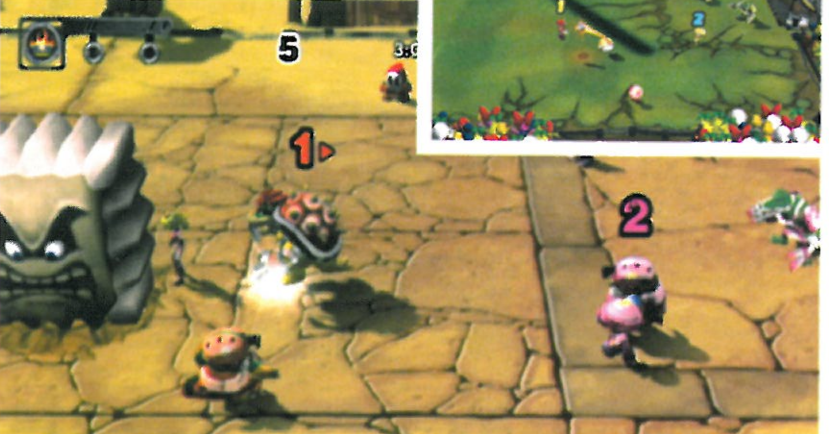
La profunda afición que compartimos los europeos por el fútbol hace de *Mario Strikers: Charged Football* un lanzamiento mucho más especial de lo que podía haber sido de otra forma. Además, Europa es el primer territorio que recibe esta rareza de Nintendo, aún no confirmada para los mercados NTSC. Y aún tiene un golpe de efecto mayor; con *Pokémon Battle Revolutión* sin salir de las fronteras niponas, este balompié de dibujos animados para cuatro jugadores se convierte en el primer título online para Wii en occidente.

Pero a pesar de todo este europeo-centrismo, *Mario Strikers* –desarrollado en Canadá por Next Level, al igual que su predecesor para GameCube, conocido en el viejo continente como *Mario Smash Football*–- sigue fiel a la típica norteamericanización del deporte. Es decir, un partido donde la táctica futbolística brilla por su ausencia y prima el juego agresivo y exagerados movimientos especiales. Y esta versión va incluso a extremos mayores con la introducción del Mega Strike.

Los capitanes de los diferentes equipos - Mario, Luigi, Bowser, Peach, Donkey Kong y compañía pueden ahora lanzar una volea de hasta seis balones en un único movimiento aéreo manteniendo el botón B durante unos segundos. Esto abre un minijuego: primero el jugador que chuta elige el número de balones y la potencia del disparo en una barra; entonces, el portero rival tiene su oportunidad de detener tantos lanzamientos como pueda, apuntando con el Wiimando a la pantalla para dirigir sus manos. En lo positivo, el Mega Strike presenta un mayor número de elementos de riesgo para el que dispara y al menos ofrece posibilidad de salvar algunos de los lanzamientos para el jugador que lo sufre comparado con el éxito inevitable del *Super Strike* en el original de GameCube. Es un movimiento poderoso que tiene un efecto espectacular sobre el marcador, tanto que acaba dominando la acción.

Los compañeros de los capitanes en el patido poseen todos un elaborado y divertido disparo para igualar el efecto del Mega Strike, junto a unas útiles fintas. Son futbolistas bien equilibrados, pero acaban inevitablemente ensombrecidos.











Además de realizar entradas con el pad, puedes golpear a los futbolistas rivales con una sacudida del Wiimando, la gracia está en que, como te descuides, puedes darle al jugador que esté a tu lado en el sofá. Es otra aplicación forzosa de la detección de movimientos.

Existen cantidad de otras tácticas útiles y entretenidas –cargar para incrementar las posibilidades de acierto, por ejemplo– a las que el juego da pie, pero el Mega Strike acaba haciéndolas poco útiles y destaca la figura del capitán del equipo. Esto no sería un problema, de no ser por la selección automática de jugador y las formaciones de la IA, simplemente impredecibles. Algo a lamentar en un conjunto tan pulido y con tanto gancho.

Mario Strikers es mucho más equilibrado en el multijugador, sobre todo con la más que grata opción de tener dos jugadores por cada bando, online y offline. No fue posible probar el modo online antes del cierre de este número, pero Nintendo confirmó el uso de códigos de amigo, encuentros limitados por zona regional y ránkings globales.

Sus frenéticos partidos, llenos de las más diversas situaciones, hacen de *Mario Strikers* un estreno muy digno para el juego online en Wii, pero no representa la figura de título deportivo extremo y equilibrado como, por ejemplo, *NBA Street*. Es una decente inversión para los más devotos del juego en compañía, pero como primera incursión de Nintendo en el universo online, *Mario Kart DS* fue un comienzo más propicio. **[6]**

¿Rumbo al mundial?



Aunque es mucho menos atractivo jugado de forma individual, *Mario Strikers: Charged Football* ofrece una razonable cantidad de alicientes a lo largo de sus dos modos; Camino a la Striker Cup –un torneo con soporte carrera– y el adictivo pero demasiado corto grupo de retos específicos. El primero incluye una amplia cantidad de trepidantes torneos de dificultad cada vez mayor, aunque la pena es que acaban completándose demasiado pronto, y el segundo ofrece una variedad de escenarios –el primero que marque, remontadas, ganar por una cierta diferencia de goles, con un hombre menos en el equipo o con un portero lesionado– que sirven para explotar las habilidades de los capitanes, ya que no puedes cambiar de equipo en este modo. También existe un modo entrenamiento.



AFTER BURNER BLACK FALCON

PLATAFORMA: PSP PRECIO: 49,95 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: SEGA ESPAÑA
PRODUCCIÓN: SEGA ESTUDIO: PLANET MOON

Guión invisible



Narrados mediante viñetas de cómic, dossiers de los personajes seleccionables e informes asociados a las misiones, los tres hilos que sigue la historia de *Black Falcon* sirven únicamente para proporcionar un ligero contexto a sus diferentes escenarios y enemigos finales. Con el esfuerzo puesto en el escuadrón de pilotos que comparte nombre con el juego, en volar con todos los prototipos de aviones que aparecen, e incluso en los jefes finales, no ha habido recursos ni tiempo para los diálogos y el guión. Cada historia tiene el giro dramático en su último tercio, mostrando los riesgos del patriotismo fanático o los peligros del ego excesivo. Aunque justo en este punto te das cuenta del potencial de la historia de *Black Falcon* para hacer gracia sin proponérselo.

Aceptando *After Burner* como un juego que prima el movimiento sobre el detalle y la sensación de velocidad sobre la escala, Planet Moon –desarrolladores de *Infected*– ha cuajado una versión para portátil más auténtica de lo que cabría esperar. A pesar del torbellino de su F-14 surcando los cielos y derribando a todo avión enemigo, está demostrado que el punto fuerte de este clásico de las recreativas nunca fueron los movimientos sincronizados entre su palanca y silla de vuelo.

Esta amabilidad de PSP con *Black Falcon,* que no es un *port* del *After Burner* que programó Climax el año pasado en recreativa, es una sorpresa. Su pantalla panorámica centra la atención en el juego y el stick analógico. El juego, que tiene los textos en castellano, alcanza velocidades y acrobacias vertiginosas sin perder ni un solo frame, impregnando sus modelados repletos de *jaggies* y discretas explosiones de un ritmo hipnótico que hace olvidar su austera apariencia gráfica.

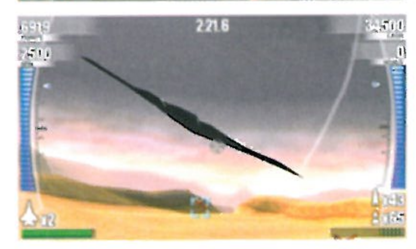
Sus diferentes niveles, en los que primero debes sobrevivir y luego aprender a dominar, están encajados en el planteamiento de consola portátil tanto como en la herencia de la serie. Cada fase tiene decenas de objetivos y es necesario un peligroso segundo para que el sistema de puntería de tus armas los fije. Los botones principales disparan misiles y la ametralladora, y también hacen girar a tu caza para evitar los impactos enemigos, mientras que los gatillos proporcionan frenos de aire para esquivar obstáculos y aumentar la potencia del motor para vencer al crono.



Derribar escuadrones de aviones enemigos en un único combo es clave para ahorrar tanto munición como energía entre las paradas. Las cajas de abastecimiento que se lanzan contienen ítems que ralentizan el tiempo, pero no son muy útiles.

No debería sorprender a nadie que *Black Falcon* te demande todas estas técnicas de forma frenética para superar las oleadas de enemigos que vienen a tu encuentro nivel tras nivel, y mucho menos criticar al juego por ser, entre otras muchas cosas, un arcade puro y duro. Pero uniendo el hecho de que esencialmente siempre vuelas en la misma misión –con o sin objetivos extra–, el catálogo de enemigos diferentes es demasiado pequeño para incluso sugerir que esta campaña es un pequeño vuelo de reconocimiento. Los escenarios se reciclan en múltiples ocasiones, tanto algunos de sus elementos más característicos como los mismos fondos, algo que en un juego tan acrobático termina por confundirte y marearte.

Como otros títulos portátiles, *Black Falcon* es un juego para rejugar. Gracias a la divisa del juego y a su mercadillo, repleto de aviones y de mejoras, te animas a ir atrás y aplicar nuevas técnicas y armas a viejos objetivos. Pero si puede realizarse alguna queja legítima a este *After Burner,* es que no apoya ese sentimiento del jugador. Las misiones sólo se listan por título, por lo que los bonus y los objetivos secretos dejan de tener cualquier sentido en cuanto dejas los cielos.



Mientras algunos aviones merecen comprarse por la potencia de fuego o agilidad que ofrecen, otros, como el bombardero B2 con camuflaje stealth o el Blackbird, añaden más variedad visual que funcional.

Para apreciar el dilema del juego sólo hay que mirar sus modos multijugador, con tan poco margen de maniobra que habría dado igual no incluirlos. Con toda la visión portátil y perspectiva que Planet Moon ha intentado aplicar a *After Burner,* el resultado es la misma vista que se tiene dentro de un túnel: todo a oscuras, con la luz muy al fondo. **[6]**



Los enemigos aparecen en distintas formas y tamaños; algunos emplean pulsos electromagnéticos para inutilizar tus controles –en la imagen–, y otros, ráfagas de misiles aire-aire para derribarte.



Puedes comprar mejoras estéticas o de rendimiento para los cazas. Según avanza el juego tienes más aviones y puedes comprar casi todo tras ahorrar una o dos misiones.





Por encima de todo el camuflaje táctico de *GRAW 2* se encuentra una útil opción de reptar, cubrirse y disparar. Compensan las zonas *on the rails* que te convierten en un artillero de helicóptero con la misión de realizar prácticas de tiro.



Un sistema Cross-com muy mejorado te permite tener una cámara a pantalla completa que envía señal desde tu escuadrón, el M.U.L.E., los robots espía Cypher, APC, tanques y soldados mexicanos. Ayuda a seleccionar objetivos, pero el beneficio real es simplemente estético.

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

PLATAFORMA: 360 (PC Y PS3, SIN CONFIRMAR) PRECIO: 69,95 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: UBISOFT ESPAÑA
PRODUCCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: UBISOFT PARIS/RED STORM

Con tres franquicias desarrolladas por una amplia variedad de estudios copando las listas de los más vendidos año tras año, y con más modos de juego y versiones de las que habrías creído posibles, está claro que las intrigas de Tom Clancy son para Ubisoft una imparable mole del entretenimiento electrónico. Estos juegos pueden ser tan fríos como su escalofriante visión militar –los enemigos son 'amenazas', matar es 'neutralizar', etc.–, pero hay que felicitar a Ubisoft por mantener un nivel tan alto.

La campaña individual del *Advanced Warfighter* del año pasado fue uno de los puntos más flojos, y para evitar la lucha entre el calendario y las expectativas, el estudio de Ubi en París ha sacrificado novedades –y duración– a cambio de pulir el conjunto. El juego (con textos y voces en castellano) arranca pocas horas después de la revuelta mexicana que finalizó en El Paso, por lo que, en principio, mantiene el escenario.

En combate, las vistas y los sonidos son indistinguibles, pero eso no tiene por qué ser malo. El polvo que te recubre, el sol cegador, el cielo ocre y el tremendo impacto de la acción quedan como una de las visiones más persuasivas de Hollywood aplicadas al videojuego. Y esta vez hay una base técnica mucho más sólida que hace unos meses. El diseño también es más estable. El añadido de una unidad médica, que puede curarte tanto a ti como a tu unidad, va junto auna dificultad más suave y con unos *checkpoints* más regulares. En total, acaban haciendo el juego menos frustrante que sus predecesores.

Por desgracia, la flexible composición del escuadrón sólo funciona cuando las situaciones que detectas ya han ocurrido y la cobertura móvil y el inventario M.U.L.E. sólo están disponibles ocasionalmente. El nuevo equipamiento militar, renderizado con un detalle espectacular y hasta fetichista, se muestra antes de que el escenario te lo requiera, y la IA sigue haciendo que *GRAW* sea un patrón para todo juego de acción táctica.

Su modo individual es algo exhibicionista, sí, pero no deja de ser un recital crudo y espectacular. En cambio, el excelente multijugador que ha creado Red Storm no necesita tanto actualizarse. Su fama duradera en Xbox Live indica que los fans no tendrán problemas en adquirir otra expansión. Una nueva campaña cooperativa ambientada en Panamá, mejores gráficos, mapas más amplios e inmersivos y unos pocos modos de juego añadidos son más que suficiente, sin mencionar los incentivos del trabajo en equipo que permite que los compañeros atiendan a sus camaradas heridos y los objetivos dinámicos de esta campaña.

Para soldados profesionales, *GRAW 2* es demasiado sencillo. Para el resto, es justo el juego que Advanced Warfighter debió haber sido sin la presión del calendario: Ubisoft reescribe la historia, permitiéndonos disfrutar con ella por segunda vez. **[7]**



La iluminación dinámica, los *shaders* y los efectos de partículas refuerzan el apartado visual, pero la cámara realiza una contribución aún mayor al impacto gráfico. La sólida perspectiva y el desplazamiento manual consiguen ponerte en las botas de Scott Mitchell, el protagonista.



Política irreal

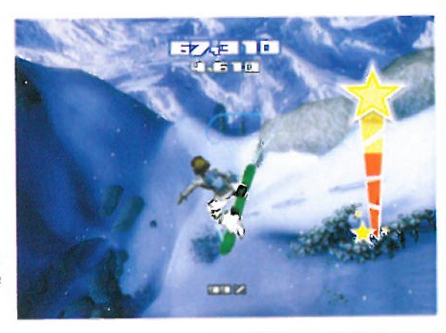


Es algo que no sucede tanto en los últimos *Splinter Cell, Ghost Recon* y *Rainbow Six*, pero los juegos de Tom Clancy siempre han tenido una estudiada ausencia de personalidad que contrasta con su amor a unas secuencias de vídeo llenas de espectacularidad y explosiones. Especialmente *GRAW 2* toma prestado todo lo que puede de las artes narrativas para ofrecer motivación y fuerza a su acción, pero no consigue contagiar al contexto: no hay una historia coherente, tampoco personajes humanamente reconocibles, pocos diálogos fuera de comunicar órdenes y unas ramificaciones políticas en un escenario como Suramérica y América Central, que deberían evitarse. Apunta tanto a una superioridad militar y a un apoyo de las operaciones encubiertas que incluso las películas de Hollywood más atrevidas no llegarían a mostrar.



El combate por escuadrones puede ser bastante superficial comparado con lo que mostró *Full Spectrum Warrior*, pero, a pesar de ello, pocos juegos son tan buenos forzándote a usar cualquier obstáculo como cobertura o a transmitir la velocidad e intensidad de un tiroteo. Ni siquiera *Gears of War*.





A pesar de la resaca de *SSX3, Blur* se ha rediseñado de forma considerable, con su interfaz y personajes de trazos atrevidos. Aquellos que tengan algo que objetar, pueden desactivar este método mediante el menú de pausa.

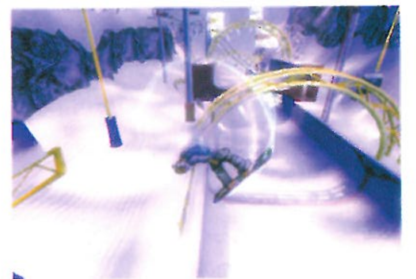






Personajes y equipamiento son las recompensas por completar con éxito los desafíos. Muchas de las nuevas skins y tablas mejoran una habilidad a costa de empeorar otra.





Las cuestas que puntúan más están en los half-pipes, que ofrecen mayores oportunidades en el aire. El truco está en dibujar más movimientos especiales mientras reservas un poco de tiempo para encarar la línea de meta.

SSX BLUR

PLATAFORMA: WII PRECIO: 59,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: EA PRODUCCIÓN: EA ESTUDIO: EA MONTREAL

Semana Blanca



Como *SSX3* antes, *Blur* visita tres picos de montaña, cada uno con sus pruebas y torneos. El primero tiene la llave para desbloquear el segundo y el tercero, mientras que concursos más espontáneos y desafíos extra añaden personajes y equipamiento. Repartidos por todo el escenario existen objetos que suman nuevos movimientos gestuales, a los que una bola de nieve que se forma con el Wiimando y apunta automáticamente, acaba capturando. Un sistema de transporte te lleva desde cualquier punto a cualquier prueba, lo cual es algo muy útil considerando lo dura que es la navegación por este terreno tan peligroso. También regresan Radio BIG y su disc jockey, DJ Atomika, mostrando de nuevo cómo deberían implementarse en la actualidad dichas características.

Después de premiar a sus jugadores con más medallas que las últimas promociones de todas las fuerzas armadas juntas, parece que EA por fin ha entendido el concepto de refuerzo positivo aplicado a los videojuegos; *SSX Blur* te anima con cada fibra de su ser sin la necesidad de alentarte con esos méritos hipócritas. Aunque el icono de EA Big ha sido siempre reticente hacia los logros del jugador, los incluyó en *SSX Tricky*. Pero *Blur* es un conjunto lleno de perspectiva y sonido, un descenso fluido que recompensa más que castiga.



Un golpe del botón A del Wiimando inicia un truco o una voltereta, y el único modo de recuperarse de una situación difícil es darle a los dos mandos una sacudida. Grindar requiere el movimiento de equilibrar el Nunchako.

Controles de Wii aparte, su característica más destacada es la barra de Groove, que te impide hacer los trucos y movimientos más destacados hasta que llegas a un cierto nivel. El juego tiene muchos incentivos; trazos fluorescentes para guiar a tus cansados brazos, rampas que se abren ante vistas deslumbrantes, una fábrica de helados en pleno paraje alpino y una banda sonora de Junkie XL.

Todo lo que *Blur* te pide es que no pares, que sigas moviéndote, expresándote y divirtiéndote. El mismísimo Iwata lo aplaudiría. Emplea el Nunchako y el Wiimando tanto como *Skate* utiliza el pad de 360. El Nunchako maneja las acciones en tierra –saltos y derrapes– mientras que con el puntero se ejecutan movimientos especiales. De hecho, la similitud es tan grande que si te imaginas un pad partido por la mitad, con los movimientos analógicos asignados a un acelerador y a un freno, visualizarás el esquema de *Blur*. En géneros más tradicionales, esto podría ser un excelente patrón para futuros esquemas de control en Wii, uniendo novedades y elementos familiares mientras que se evita cualquier tipo de escenario plano.

Visualmente, *Blur* salta los obstáculos técnicos, incluso yendo más allá que ningún otro título para Wii de *third parties*. Mientras muchos de sus personajes y niveles se han repescado de otros títulos previos, este último capítulo ha abrazado la nueva consola con ambos brazos, convirtiéndose en un juego más centrado en el movimiento y ritmo que nunca. Los movimientos por gestos son un ejemplo de esta faceta, pidiéndote que conduzcas el juego casi como una orquesta mientras tu descenso va *in crescendo*. Y la interfaz, cuyas opciones llenan la pantalla en diferentes planos radiales, como en *Killer 7*, está muy conseguida.

No existen fisuras en el ritmo del juego, y desde el mismo principio te transporta como si fueras a lomos de una gigantesca ola. ¿Son los controles perfectos? Sí, intuitivos y con una envidiable respuesta, pero también exigen una mayor inversión que el título medio de Wii. Relajarse es perder el sentido vital que se le asigna al Nunchako, lo cual puede significar una catástrofe en cuanto a precisión en los slaloms. Y aunque los movimientos por gestos pueden dominarse para ejecutarlos rápido, hay cierto límite en el tour por el que te lleva el juego. *Blur* te transporta a un fantástico paraje vacacional, pero no al más reparador y relajante. **[7]**





Johnny, el héroe, debe confiar en los indios. Shania es una princesa india con un hacha tomahawk, y su compañero Natan prefiere las pistolas. La princesa puede invocar a espíritus tribales y hacer brotar alas o garras.



En la mecánica, las cosas son más de lo mismo comparado con *Shadow Hearts: Covenant;* en batalla, tus movimientos deben ser activados parando una barra cuando pasa por el Judgement Ring.

SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD

PLATAFORMA: PS2 PRECIO: £30 LANZAMIENTO: SIN CONFIRMAR EN ESPAÑA PRODUCCIÓN: GHOSTLIGHT ESTUDIO: NAUTILUS

Después de dos juegos prometedores para la crítica y de discreto éxito comercial ambientados en una Europa de principio del siglo XX con un oscuro toque gótico, los desarrolladores de *Shadow Hearts,* Nautilus, han buscado desesperados lograr por fin un triple A. Así que para este, el tercer y probablemente último capítulo de la serie, la ambientación escogida ha sido el nuevo mundo que da nombre al título; *From the New World* corta los hilos argumentales y apuesta por otros protagonistas.

El tono oscuro ha desaparecido y en su lugar se ha dado más protagonismo a ese sentido del humor un tanto friki que ya se esbozó anteriormente. La desesperación por alcanzar el éxito es palpable, y en este camino *Shadow Hearts* ha terminado absorbiendo elementos de otros RPG sin compasión; el personaje principal, Johnny, un joven americano de 16 años comparte mucho con Tidus, los Stellar Charts, el sistema de mejoras, se inspira en el de *Final Fantasy X* con las rejillas de esferas y las tres zonas de ataque –alta, media y baja– se han tomado prestadas de *Xenosaga II*–aunque aquí están mejor implementada–. Dejando aparte el Jugdement Ring –el círculo que permite atacar en las batallas y que ha sido común en la serie– hay poco más en la superficie de este título que pueda disimular que fue lanzado en 2005. A estas alturas resulta plano y acaba sobrepasado por otros RPG más ambiciosos.

Dicho esto, también hay que resaltar que es difícil que *New World* no acabe gustando. Todos sus elementos son afables, sencillos, fáciles de jugar, con libertad y repleto de humor. Aunque está envuelto en un aura barata (la traducción es repetitiva, hay pocas secuencias generadas por ordenador, escasa imaginación en los diseños de monstruos y apenas 25-30 horas de juego), existe un encanto abundante conforme desvela su extraña historia de mariachis lanzallamas, moteros bisexuales, platillos volantes y un ninja llamado Frank.

Un pasado alternativo –situado en 1920 supone un buen cambio al marco habitual del género y, a pesar de sus anacronismos (como un cinturón de estética punk rock que debería datar de 1980), capa la atmósfera de localizaciones como Nueva York, Rosswell y Nuevo México. Su falta de pretensiones excesivas es casi patológica, justificada por su aura bonachona, humor y brevedad. Puede que sea admisible saber que no será suficiente para los más acérrimos del RPG. Pero a veces merece la pena dar las gracias a estos juegos más modestos. *From The New World* es uno de ellos. Necesitarás tener en cuenta este aspecto antes de sumergirte en un juego en el que un gato gigante utiliza kung fu del mono borracho para enfrentarse a Al Capone fuera de la prisión del Alcatraz. **[6]**

El flexible sistema de combos te permite crear y ejecutar ataques devastadores. Funciona bien; la cantidad ingente de opciones de personalización para tu anillo, magia y habilidades garantizan variedad.



Perder la cabeza es un problema constante. Después de cada batalla, el contador de tu salud mental (SP) decrece. Si llega a cero, el personaje resulta incontrolable.

Motivos personales



Cada personaje en *New World* tiene sus propias motivaciones para las misiones secundarias, que servirán para subir sus habilidades. Johnny tiene que tomar fotos de los jefes finales, la princesa chaman Shania debe coleccionar estatuas y Mao, el gato gángster, debe recoger monedas para subvencionar sus películas en Purramount Pictures. Lo mejor de todos, Natan, el nativo americano, mejora su Gun-Fu atrapando a bestias mitológicas. Una vez ha encontrado un lugar donde una bestia puede estar escondiéndose –ilustrado por un icono– debe tirarse al suelo para atraer al monstruo. Cuando la criatura aparece,debe derrotarlo en combate para que se guarde en el recipiente. Sólo así puede ofrecerlas al líder espiritual Nvwoti y cambiarlas por mejoras.

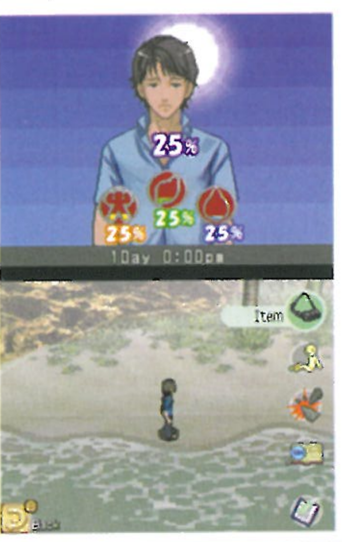


LOST IN BLUE 2

PLATAFORMA: DS PRECIO: 39,95 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: KONAMI ESPAÑA
PRODUCCIÓN: KONAMI ESTUDIO: KONAMI

Nadie espera que un siniestro en alta mar sea un desastre al que sobrevivir fácilmente. Pero ¿y si este te dejase en medio de una isla tropical con abundancia de marisco poblando sus playas vírgenes? Añade una más que atractiva compañía del sexo opuesto y un acogedor alojamiento en el interior de una cueva. Con este planteamiento, nadie te culpará por dejar de pensar que convertirse en naufrago es un privilegio más que una calamidad.

Pero no pasa mucho tiempo hasta que este aura de vacaciones de ensueño desaparece y queda reemplazado por repetitivas tareas cotidianas. De hecho sólo lleva alrededor de hora y media, lo suficiente para entender que la poca fruta que crece en el bosque que no te provoca espasmos gastrointestinales tiene el mismo valor nutricional que la mochila de tela que lograste salvar del barco siniestrado. Y justo después, cuando acabas noqueado por la decepcionante revelación de que tu bella y dulce compañera carece de todo sentido común, incluso para olvidársele comer o beber si no se lo recuerdas; acabará muriendo de sed si te despistas y encuentras un pasatiempo más divertido que cogerla de la mano y llevarla hasta el río que pasa cerca de la cueva. Entonces es cuando tomas conciencia de que cada hora del día va a ser una continua pelea, nada de vacaciones tropicales.



Ese es el problema que presenta *Lost in Blue 2*. Tan interesante como puede serlo el explorar su isla, es muy difícil llegar a cualquier sitio sin acabar forzado a repetir situaciones aburridísimas. Encontrar lo que queda más allá de la jungla consigue motivar, pero tener que pasar por los repetitivos minijuegos de cocina para extraer calorías de lo que ni siquiera Snake reconocería como comida, es simplemente tedioso. Une esto con un dificultoso sistema de control y tendrás un juego que únicamente apreciarán los fans más devotos del *Lost in Blue* original. **[5]**

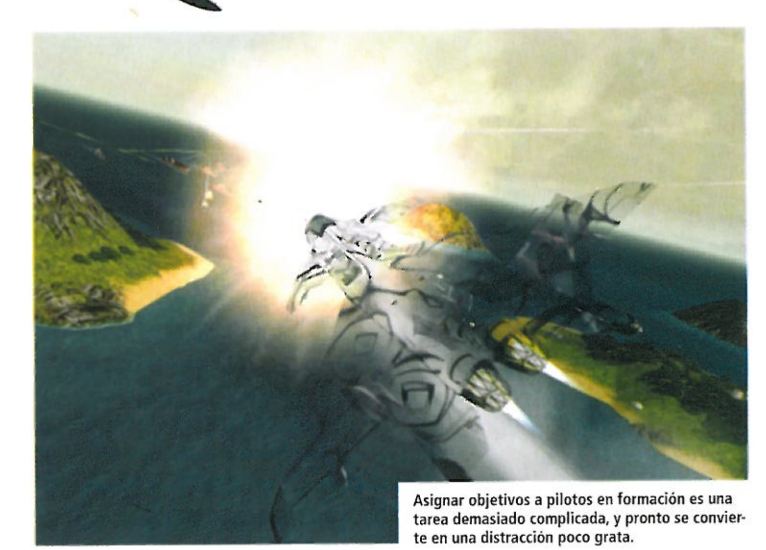


Matar animales es la mejor forma de conseguir alimentos que añaden más de un 10 por ciento a tu salud. El primer arma es una lanza, ideal para ensartar peces. Los textos están en castellano.



HEATSEEKER

PLATAFORMA: PS2 (VERSIÓN ANALIZADA) WII, PSP
PRECIO: 49,90 € (PS2, PSP) 59,90 € (WII) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: CODEMASTERS
PRODUCCIÓN: CODEMASTERS ESTUDIO: CODEMASTERS (IR GURUS)



Asignar objetivos a pilotos en formación es una tarea demasiado complicada, y pronto se convierte en una distracción poco grata.

Esto es lo que la maquinaria de marketing de la industria del videojuego quiere que recuerdes como la generación anterior. Sin comunidad online y con unos mundos considerados hoy obsoletos, estos viejos tiempos han sido un desfile de objetivos simples, explosiones austeras y nubes angulares con mayor detalle en las cinemáticas del FMV.

Pero aquí, la simplicidad se supone que es intencionada. Un héroe solitario sentenciado por unos controles complejos y poca profundidad en su propósito; tomar los cielos, destruyendo cada vez más enemigos por tierra, mar y aire y con la única compañía de las órdenes de tu comandante. Incluso algo tan prosaico como un mando con cable no puede mermar la diversiónde dar piruetas por el aire mientras esquivas oleadas de proyectiles.





Aunque hay un modelo 'realista' en los combates, siguen un enfoque muy arcade. La munición sin límite y el generoso blindaje consiguen mantenerlo en el terreno Hollywoodiense.

Aunque los objetivos no son complicados, el ritmo a los que se presentan puede asfixiar, apareciendo nuevos mientras los fogonazos de la munición anterior siguen iluminando el mapeado, y con los objetivos extra montados en el escenario. Visualmente es una experiencia clara y ordenada. Aunque poco original, la cámara funciona –con un toque muy a lo Bruckheimer – aunque seguir la ruta de las balas desde el cañón hasta su desafortunada víctima sitúa a los gráficos en el punto de mira.

Pero la situación más imperdonable es el arsenal de aviones y armas desbloqueables. Extenso, pero no lo variado o amplio para mantener un interés prolongado. Es un juego que cuenta con más posibilidades en PSP, donde sus competidores y la exigencia no son tan altos. La interación energética que aporta Wii juega a su favor, subiendo enteros a los combates aéreos, pero en PS2 acaban exhaustos por la poca novedad del control y su repetición de situaciones.

Estaríamos hablando de un conjunto bueno en esos viejos tiempos, pero hoy día, el tiempo de desarrollo debería invertirse mejor. **[5]**





THE RED STAR

PLATAFORMA: PS2 PRECIO: 19,99 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: TAKE 2 ESPAÑA PRODUCCIÓN: TAKE 2 ESTUDIO: ACCLAIM/XS GAMES



Puedes elegir a los personajes, uno de los cuales debes desbloquear. La ágil Makita y el rapado Kyuzo parecen arquetipos sin mas, pero cada uno tiene sus ventajas. Los textos están en español .

The Red Star es un juego tan de la vieja escuela como viejo; el renacimiento de un título que muchos vieron caer con la debacle de Acclaim y que ahora renace de sus cenizas. Tres años después y con exactamente los mismos contenidos, este shooter de scroll lateral basado en un cómic muestra su verdadera edad en lo básico de la construcción de sus fondos, en pantallas que van de izquierda a derecha y de arriba a abajo según las reglas que marca la cámara, que intenta mostrar la vista más espectacular de cada una.

El motor intenta maquillar sus escenarios, bañados en un radiante color; que pueden mantener el encanto del pasado cuando tus ojos acaban bombardeados por una incesante avalancha de disparos y secuencias de combate cuerpo a cuerpo que te distraen y apenas les prestas atención. Y mientras su femenina protagonista recorre el juego, existen ciertas combinaciones de enemigos que se repiten, como es lógico, pero las sensaciones son las de puede transmitir un teórico *Baldur's Gate* en consola quitándole el toque de RPG y lo intrincado de sus niveles.

De forma menos general, un inicio muy adecuado conduce a una tregua que se percibe en la mitad del número de fases, dejando la recta final para desatar de nuevo su indómito ritmo y proporcionar una sucesión de encuentros hipnóticos y memorables con la maquinaria más agresiva de todo su catálogo. Y es en medio de esos momentos cuando dos cosas acaban quedando muy claras; la primera, que los momentos más sufridos se sobrellevan mejor con un segundo jugador uniéndose a la pantalla, y la segunda, el rencor y la ira que desata la ausencia de checkpoints, forzándote a repetir un nivel cuando mueres.

The Red Star se queda pequeño en comparación con otros títulos de acción técnicamente más punteros que han aparecido en PS2 en los últimos años, pero, a pesar de todo, sigue siendo capaz de brillar. **[6]**



Eliminando a los enemigos se carga la Protocol bar, un ataque especial que resulta vital en los momentos más complicados. Puedes mejorar su eficacia y su velocidad de relleno invirtiendo los créditos que se ganan al final de las pantallas.



THEME PARK DS

PLATAFORMA: DS PRECIO: 49,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: EA ESPAÑA PRODUCCIÓN: EA ESTUDIO: EA JAPÓN





Las pequeñas pantallas de DS pueden hacer que el nivel de detalle parezca mermado. El humor del público es más difícil de medir que en el PC.

Theme Park DS es el primer y último título lanzado por el desgraciado estudio japonés de EA, cerrado hace poco. Aquellos que aún tengan fe en su potencial encontrarán aquí muy poco para reafirmar sus expectativas. Es una transferencia del título original de Bullfrog en la que se ha intentado la mejor transición entre plataformas más que actualizar radicalmente este clásico en la nueva generación.

Y eso significa que existe poco que pueda molestar a los fans de la serie. El replanteado interfaz es tremendamente útil y exitoso, ignorando casi por completo los botones de la DS y optando por un control centrado en el puntero. El traspaso de ratón a Stylus demuestra una vez más que la DS es una receptora ideal para reconvertir clásicos del PC. La pantalla doble permite que las pesadas estadísticas estén visibles, y que el movimiento y la selección de ítems sean intuitivos.

El sistema sólo se rompe en las raras ocasiones en las que el desarrollador ha excavado en la necesidad familiar de hacer más de las nuevas características de DS: algunas opciones requieren que las encierres en un círculo más que picarlas con el Stylus para seleccionarlas. Los añadidos más evidentes son los consejeros de dibujos animados que pueden elegirse para que guíen al jugador a lo largo de cada nivel. Son un toque interesante a pesar de su ligera falta de personalidad, y aclaran los elementos más complejos del título original.

Aunque, como la inclusión de nuevas atracciones basadas en estereotipos nacionales de las diversas ambientaciones del mundo entero, también sirven para destacar lo poco que se ha alterado el clásico de Bullfrog. La mayor parte, el negocio de construir tu parque, sigue siendo exactamente igual que siempre, el encanto pastel de sus visuales esconden el hecho de que alberga un complejo y exacto simulador de negocios entre algodón de azúcar y montañas rusas.

Así es la economía de la diversión, *Theme Partk* no ha perdido un ápice de su encanto; es una exquisita traslación de un clásico que perdura, pero no intenta satisfacer a aquellos que busquen innovación en ella. **[6]**



Las secuencias de las atracciones en movimiento han desaparecido, pero en su lugar existe un paquete de opciones vía wifi. Los que esperen cinemáticas anime como los Superdeformed de *Sim City DS* quedarán decepcionados.



VALKYRIE PROFILE: LENNETH

PLATAFORMA: PSP PRECIO: 49,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: PROEIN PRODUCCIÓN: SQUARE ENIX ESTUDIO: TRI-ACE

Lanzado a finales de 1999, *Valkyrie Profile* es uno de los títulos más buscados y mejor pagados del mercado retro en el mundo de los videojuegos. Como *Vagrant Story*, este acercamiento a la mitología nórdica en forma de RPG pasó sin pena ni gloria por el mercado americano, en Europa ni siquiera fue lanzado. Paradójicamente, al tiempo se convirtió en un juego de culto. Como un homenaje al clásico y acercamiento de la serie a los que en su día no tuvieron ocasión de disfrutarla, Square Enix presenta este *remake* escoltando a la segunda parte de la serie, *Silmeria* para PS2, que aparecerá tras el verano.

Lenneth destaca por conservar los valores más tradicionales del J-RPG unidos a la búsqueda de la innovación que siempre ha caracterizado a sus desarrolladores. Una historia muy atractiva en la que Odín envía a su mejor valkiria a reclutar heroicos guerreros, se une a una plantilla de 25 personajes magníficamente desarrollados a nivel personal y en sus relaciones, profundidad en la faceta de exploración y un sistema de combate que sigue las convenciones de los RPG por turnos pero con destellos de cuño propio como la asignación de cada personaje a uno de los cuatro botones principales, la purificación de almas, un ataque interactivo que requiere pulsar una secuencia o la marcada especialización de los personajes. Todo ello rodeado de una ambientación exquisita en escenarios extraídos de la poco habitual mitología nórdica.

Por otro lado, su planteamiento en forma de periodos que una vez finalizados reciben un grado de aprobación divina, puede dar al traste con las intenciones de los jugadores más ambiciosos, pero se logra compensar al incluir misiones secundarias que suman el doble de horas de juego que la trama principal. El carácter del remake ha sido demasiado austero; los gráficos han sufrido una ligera puesta al día con detalles que suavizan lo visual con respecto a lo visto en PSX, pero, salvo esta revisión de las texturas y las preciosas escenas cinemáticas de esta versión, no se ha actualizado ningún otro detalle, ni siquiera el idioma: el juego está en inglés.

Como las grandes joyas de familia, este clásico de Square está tan vigente como el primer día, aunque quizá su escaso acicalamiento acabe denotando su edad a los más exigentes. **[7]**







Lenneth ofrece tres posibles finales dependiendo de la calificación divina y de cómo el jugador resuelva varias situaciones clave. Sólo uno de ellos muestra el verdadero jefe final.





Las nuevas secuencias generadas por ordenador sustituyen a las de corte anime del original. Pueden verse en una galería cuando se desbloquean, y, además, Muestran detalles de la continuación, *Valkyrie Profile Silmeria* que llegará a Europa más de un año después de aparecer en Japón.



HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

PLATAFORMA: PC PRECIO: 39,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: BALANCE GAMES ESTUDIO: GSC



Durante la mayor parte del juego tendrás que enfrentarte tú sólo a todo tipo de enemigos. Por suerte, tienes hechizos para conseguir un pequeño ejército.



El sistema de cartas de magia (en la parte inferior del pantallazo) es una aportación del rol que encaja a la perfección en la fusión de géneros que pretende *Heroes of Annihilated Empires.*

Los creadores de *Stalker* y *Cossaks* se han dejado seducir en este primer capítulo por la idea cada vez más atractiva de buscar géneros híbridos, y *Heroes of Annihilated Empires* constituye una propuesta lograda sólo en parte para unir el rol (RPG) y la estrategia en tiempo real (RTS). Cuesta algún tiempo acostumbrarse a la mezcla de géneros y conjugar la subida de nivel en las primeras misiones mientras el personaje (que suele afrontar los peligros en solitario) está constantemente acosado. Cuando el juego promete "batallas masivas" no se trata de una simple frase; las legiones de enemigos son abrumadoras en muchas ocasiones, especialmente cuando los ataques de enjambres de muertos vivientes coinciden con una conversación con otro personaje, y en las escenas de vídeo generadas por el motor de juego sufrirás la presencia de cualquier enemigo que esté a tu lado.

Los casi siempre extensos escenarios, laboriosos de explorar y de limpiar de enemigos, son sumamente atractivos de recorrer, y al girar con la rueda del ratón descubres recovecos y caminos que proporcionan una nueva y utilísima perspectiva en las batallas y la exploración. La abundancia de items y de magia (que aprendes o compras en la misión principal) satisfará las expectativas del aficionado más exigente de la personalización de personajes. Si el experimento no pierde la coherencia que anima a jugarlo es debido a que utiliza una amalgama de primera: la historia, basada en los relatos de Ilya Novak, muestra a un elfo contestatario y orgulloso que lucha contra muertos vivientes yendo contracorriente respecto al resto de los personajes. Las escaramuzas son, cuando menos, curiosas,, pero queda por ver cómo resultará el juego con las partidas en internet.

El juego llega con los textos y los diálogos en castellano, pero es una lástima que se haya doblado con descuido, sin la interpretación adecuada e incluso con pronunciaciones regionales, y los textos tienen algunas faltas de ortografía. GSC no ha puesto en este juego el mismo esfuerzo que en otros títulos. Hay algunas escenas de vídeo, pero predomina la narración con viñetas de cómic. *Heroes of Annihilated Empires* es un voluntarioso trabajo de unión de géneros que gustará a quienes tengan la paciencia de un jugador de RPGs y la capacidad táctica de un aficionado a la RTS. **[6]**





COOKING MAMA: COOK OFF

PLATAFORMA: WII **PRECIO:** 49,95 € **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE **DISTRIBUCIÓN:** PROEIN **PRODUCCIÓN:** 505 GAME STREET **ESTUDIO:** OFFICE CREATE

Algunos encontrarán el sabor mismo de *Cooking Mama: Cook Off* poco agradable a su paladar, ya que ofrece minijuegos del nivel más basico que Wii puede ofrecer y abre aún más hueco entre el público general y los usuarios más avanzados. *Cook Off* introduce una batalla entre los mejores chefs de todo el mundo, algo que añade un punto más atractivo a la versión original de DS en un título que es tan sorprendentemente sencillo que debería ser el tercer título que cualquier no iniciado probase en Wii, después de *Wii Sports* y *Wii Play*.

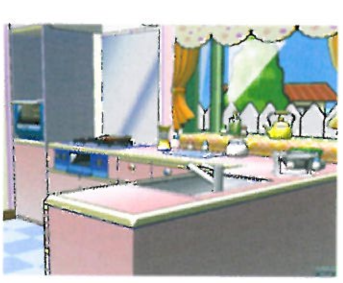
Cada uno de los 55 platos que incluye están divididos en las fases de preparación y cocción, por lo que hay poco sentido de minijuego en ellos. Dependiendo de la receta, tendrás que verter, cortar, trocear, abrir o pelar los ingredientes antes que ponerlos al baño maría, freírlos, asarlos o meterlos en el microondas. Ninguna situación es particularmente complicada; las tareas más simples se realizan como cualquiera esperaría. Para las más exigentes debes ajustar el indicador de la temperatura, añadir ingredientes en el momento exacto pinchando en sus iconos o evitar que se quemen. Cada fase se puntúa según tu velocidad y tu eficiencia antes de que la Mama, la jefa de la cocina, dé su veredicto final.



Cook Off muestra todo un mundo de platos. Las técnicas son normalmente las mismas; de forma muy frecuente acabarás cortando una salchicha, asando un chuletón o cociendo arroz.

Los brillantes colores de *Cook Off* garantizan que el juego luzca resultón sin importar la forma en la que se visualice, da igual que sea a 480p o por el tradicional vídeo compuesto; el juego conserva su encanto inocente, aunque esto no tiene por qué ser algo bueno. La estupidez manifiesta de la Mama, que no se da cuenta si invertimos el tiempo en preparar platos falsos, supone una trampa muy tentadora para los más pequeños y para los amantes de la excentricidad japonesa.

Pero *Cook Off* falla en atrapar y entretener a ambos grupos de audiencia. Demasiados platos son remezclas de las mismas técnicas básicas y demasiados time trials fallan por el peculiar control. Y estas críticas también afectan a puntuaciones y grados, en los que en otra situación imágenes como una moussaka griega destrozada o una croqueta cutre, habrían levantado más de una sonrisa. **[5]**





El juego para dos jugadores suena bien, pero tiende a colapsar por los accidentes. Batir, por ejemplo, es una de estas situaciones poco fiables.



SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP: SBK-07

PLATAFORMA: PS2 **PRECIO:** 39,95 € **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE **DISTRIBUCIÓN:** VIRGIN PLAY **PRODUCCIÓN:** BLACK BEAN GAMES **ESTUDIO:** MILESTONE











SBK-07 mantiene un conflicto interno sobre qué imágenes mostrar en los menús; si a los pilotos licenciados o a las atractivas modelos, así que divide la pantalla en dos. El juego está completamente traducido al castellano.

En el panorama deportivo mundial, la competición de Superbikes es menos atractiva que el glamuroso MotoGP. En la parcela digital sucede lo mismo. Comparar una categoría recién nacida con otra establecida y consagrada, puede parecer poco justo, pero Superbikes 07 parece que no tiene ningún miedo a un enfrentamiento cara a cara. Desafortunadamente, acaba perdiendo en toda comparación. El modo carrera te exige que tu acercamiento a cada pista sea el de un profesional, es decir, cuatro sesiones de práctica más una "superpole" que se decide antes de que empiece el calentamiento. MotoGP compensa esto con la anarquía relativa del modo Extreme, donde se corre en circuitos urbanos, lo que contrasta con la alternativa ofrecida por SBK-07; únicamente una inadecuada opción para carrera rápida.

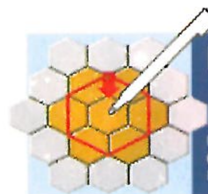
Esto hace que el núcleo del juego acabe cansando. La repetición junto las escasas pistas ofrecidas acabará por disuadir a cualquier seguidor de las carreras. Lo que supone una pena aún mayor es que SBK-07 no es un mal título una vez estás corriendo: el manejo con los dos sticks analógicos dota de un grado de refinamiento al acelerar y frenar constante. En niveles más elevados, la IA proporciona un desafío considerable, a pesar de pegarse como si estuviera bañada en pegamento a los trazados programados sin importar tu posición, y cerrarte el avance.

Y, siendo un juego con licencia oficial, puede marcar la diferencia para los fans de este deporte que quieran ponerse en el mono de los pilotos y conocer a los diferentes equipos y a sus patrocinadores. El hecho de que Milestone tenga una licencia de cinco años para la serie Superbikes–con versiones para PC y 360 para finales de este año– anima a tener esperanzas de que este título poco espectacular pero con una base sólida, acabe evolucionando a algo más sustancial.

Ahora mismo la experiencia que ofrece no es mala, pero tampoco llega a un nivel excepcional. Pero esto, cuando tienes un competidor como MotoGP, simplemente quiere decir que no eres lo suficientemente bueno. **[6]**



No hace falta decir que las motos pueden parecer deslumbrantes si se las enfoca desde el ángulo adecuado durante la repetición. El único fallo menor son las ruedas, que comparadas con el chasis y el conductor, son bastante discretas.



HONEYCOMB BEAT

PLATAFORMA: DS PRECIO: 20 $ LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (EE.UU.) SIN CONFIRMAR (EUROPA) DISTRIBUCIÓN: KONAMI PRODUCCIÓN: KONAMI ESTUDIO: HUDSON

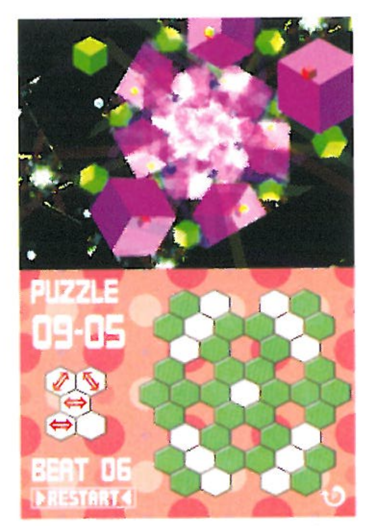
Existe un punto para todo poseedor de una DS el cual, una vez sobrepasado, hace que la experiencia con la consola nunca vuelve a ser la misma. Para algunos ese punto puede ser *One Line Puzzle,* para otros, *Brain Training* y, para otros, este juego, que te hace probar el sabor real del Stylus. *Honeycomb Beat* es una vieja proposición estilo puzzle. Tocar un hexágono hace que las piezas que lo rodean giren, cambiando de color.

La meta, como siempre en el homogéneo mundo de los videojuegos de este género, es lograr que casen los mismos colores. El reto está en conseguir reacciones en cadena con varias tandas de piezas que rodean a hexágonos diferentes, algo que no resulta precisamente sencillo -es demasiado fácil acabar cegándose persiguiendo una pieza roja a lo largo de todo el tablero y arruinar así todo el progreso que has obtenido hasta el momento-. El juego comprende un modo Puzzle, y otro Survival, más inspirado en Tetris, pidiéndote que limpies una pantalla repleta de piezas, línea a línea.

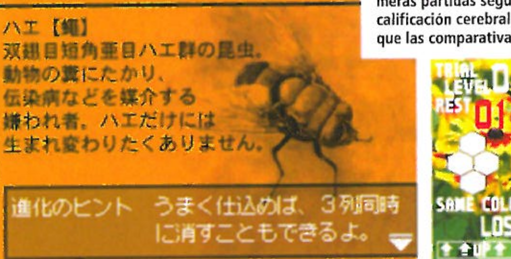
Pero la impaciencia es mala consejera; saltar al segundo sin haber cogido experiencia en el primero equivale a derrota tras derrota. Aunque por lo descrito hasta aquí puede parecer que el juego comparte mucho con los puzzles de asociación, todo lo que hayas aprendido con piezas de cuadro lados te servirá de poco en este mundo hexagonal. Pero si inviertes mucho tiempo en el modo Puzzle acabas sufriendo dolor de cabeza y atragantándote con el sabor del stylus.

Los puzzles más difíciles parecen irresolubles la primera, la segunda y hasta la décima vez que los intentas. Hasta que entiendes que sólo pueden superarse utilizando un exhaustivo método de ensayo y error. La introducción de piezas especiales, que cambian de color después de un número determinado de toques solo consiguen hacer subir la presión.

Pero una vez que tu cerebro empieza a ver los patrones que el modo Puzzle te enseña, es posible progresar más allá de una o dos líneas en el modo Survival. Tristemente, los esfuerzos de Hudson por animar un juego estéril han fallado estrepitosamente. El visualizador de arriba de la pantalla es feo y los toques para cambiar los colores son un buen añadido, pero no añaden carisma. Honeycomb Beat quedará como una proposición que satisface, pero sin sabor alguno, algo que puedes corroborar si intentas comerte tu Stylus. **[5]**



La opción de mover iconos modificadores a las piezas, cambiando el patrón cuando giran, permite lograr puntuaciones altísimas, casi tan fuertes como los dolores de cabeza que provoca atinar con su posición.





Está muy lejos de ser un juego atractivo, pero tiene un amplio abanico de fondos y de colores para las piezas y para el visualizador. En tus primeras partidas seguramente obtendrás una calificación cerebral de mosca, mucho más cruel que las comparativas del profesor Kawashima.



FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO TALES

PLATAFORMA: DS PRECIO: 39,90€ LANZAMIENTO: 25 MAYO PRODUCTOR: SQUARE ENIX ESTUDIO: HAND DISTRIBUCIÓN: PROEIN LOCALIZACIÓN: TEXTOS EN CASTELLANO



Los desarrolladores a veces apuntan al melodrama, induciendo un miedo extraño entre situaciones cómicas. Nada del humorgenial que caracteriza a Nintendo.

Los minijuegos básicos –arriba– son sosos y los peores, como Pot Luck, se basan en ofrecer pocas oportunidades de éxito. Son mejores si los juegan cuatro personas, pero ¿y si no tienes compañía?

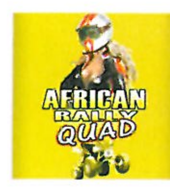
Los Chocobo siempre han sido criaturas innecesarias; aves que no pueden volar y que se crian sólo para tareas de transporte en un mundo que tiene total acceso a aeronaves. Los juegos protagonizados por chocobos parecen nuevas incursiones en géneros explotados hasta la muerte con el único fin de aumentar las arcas de Square.

Chocobo Tales ,en cambio, hace un esfuerzo mucho más sustancial. La apariencia, una combinación de los alegres polígonos de *Final Fantasy III* dibujados en sprites que emergen de un libro, resulta simpático al momento, al igual que la banda sonora; una recopilación de temas familiares extraídos de la serie revisados y remezclados. Todo dirigido hacia ese niño interior que todo jugón lleva dentro, al menos hasta que los minijuegos comienzan. Están construidos sobre tareas absurdas del tipo que caracterizan a los desarrollos más mediocres para DS.

De forma muy frecuente, los minijuegos en *Chocobo Tales* son poco más que formas capadas de títulos de éxito. Por ejemplo, Titán y las judías parlanchinas es claramente una copia de Kirby y el Pincel del Poder, quitándole la velocidad, la precisión y claro, la diversión. Los Tres Cerditos es un Pac-Man sin muros, lo que lleva a una experiencia poco agradable. Es una pena, porque el modo Card Battle, aunque simple, es entretenido. Las tarjetas recogidas a lo largo del mapa se utilizan aquí para enviar a monstruos de estilo Pokémon al combate. Tristemente, está poco explotado. La historia, aunque echada a perder por sus intentos humorísticos –por ejemplo, la frase "pretty fly for a white mage" parodiando el título de la canción de Offspring– se mantiene sin excesivas pretensiones.

El multijugador, que es un divertimento interesante en el modo Card Battle, es suficiente para que no merezca la pena jugar a casi nada más. Las compilaciones de minijuegos están ganando mucho terreno. En lo más alto de su género, juegos como *Wario Ware* o *Rhythm Tengoku* apuntan a nuevas mecánicas de juego. Cada partida es una incursión a un terreno inexplorado. En cambio, los minijuegos de *Chocobo Tales* carecen de esa dirección innovadora. Se dan por satisfechos con absorber elementos de éxito anteriores hasta que el juego acaba siendo innecesario. **[4]**





AFRICAN RALLY QUAD

DISPONIBLE EN: ORANGE, MOVISTAR LANZAMIENTO: JUNIO ESTUDIO: KAOLINK WEB: WWW.IPLAY.COM PRECIO: 3 €

Si hay un género que se adapta a la perfección a las características de los móviles, ése es el de las carreras, pues en la mayoría de los casos sólo debes preocuparte de girar a la izquierda o derecha, acelerar y frenar, y olvidarte de las demás teclas. *African Rally Quad* es una divertida traslación a los juegos de la famosa competición que tiene como destino Dakar. Dispone de cuatro campeonatos y doce carreras individuales, lo cual no está nada mal en los juegos de su clase. En el apartado visual, hay que destacar los paisajes y los numerosos obstáculos con los que nos podremos encontrar. Es decir, lo más divertido del juego consiste en saltar los obstáculos y memorizar su posición en el circuito. El sistema de conducción incorpora una marcha corta y otra larga, para adaptar la velocidad del vehículo con la precisión necesaria a las necesidades de la carrera. Otro de sus alicientes es la importancia de guardar un equilibrio entre velocidad y seguridad, ya que cada carrera tiene un tiempo máximo, lo que potencia la velocidad frente a una conducción cuidadosa. Si tienes excesivo cuidado en el control del quad, no lograrás superar el nivel. Pero tampoco se trata de correr como loco por África; o te arriesgas a destrozar el vehículo. Debes encontrar el equilibrio entre velocidad y seguridad, reduciendo la velocidad cuando te aproximes a los obstáculos y arriesgarte con el turbo cuando el recorrido te lo permita.

African Rally Quad es un juego con scroll horizontal clásico y un ritmo rápido, como el de las recreativas. Puede parecer un poco tedioso en un principio, pero, debido a la sencillez de la interfaz y lo rápido que resulta, es de ese tipo de juegos con el que estás cinco o diez minutos, pero nunca borras de tu terminal, ya que es idóneo para pasar un corto período de tiempo. **[6]**



Los escenarios son variados: la sabana, parajes de montaña, desierto e incluso ruinas de civilizaciones olvidadas y perdidas.



Si rompes la moto con los obstáculos del circuito, deberás empezar la carrera de nuevo.



TANK RAID

DISPONIBLE EN: ORANGE, MOVISTAR LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE ESTUDIO: I-PLAY WEB: WWW.IPLAY.COM PRECIO: 3 €



Para poder divisar el mundo desde la torreta de tu tanque será mejor que tengas un terminal de teléfono móvil de última generación, o no sacarás todo el partido a *Tank Raid*.

Tank Raid es un juego en 3D de planteamiento clásico: destruye todo lo que aparezca en la pantalla y que se mueva. La acción transcurre a bordo de un tanque que tiene que atravesar territorio enemigo, y en el que te podrás encontrar desde tanques y soldados hasta barcos y aviones que intentarán acabar con tu personaje y su tanque. El juego tiene lugar en tres escenarios distintos y 21 misiones, lo que se traduce en una duración muy aceptable, para tratarse de un juego para móviles. Nos encontraremos con más de 20 tipos de enemigos, numerosos extras y, como no podía ser menos, jefes finales. Al principio se hace algo difícil dominar bien el tanque, pero, en unos minutos, el cañón y el control de movimiento serán muy intuitivos. Y más te vale que suceda así, porque tendrás que luchar contra los enemigos en tierra, mar e incluso aire. Lo más destacable del juego son sus efectos gráficos y su perspectiva en 3D. Hay que destacar una banda sonora bien elaborada y que está unos puntos por encima de lo que es habitual encontrarse en los juegos para móviles.

Eso sí, tendrás que jugar con un terminal de gama alta si quieres sacarle todo el partido, especialmente en lo referente al sonido, y todavía no son nada baratos estos terminales: cuestan más, por ejemplo, que una 360. En definitiva, *Tank Raid* es un juego de acción 3D visualmente bastante aceptable y que no aporta nada nuevo al género, pero tampoco le hace falta. **[5]**

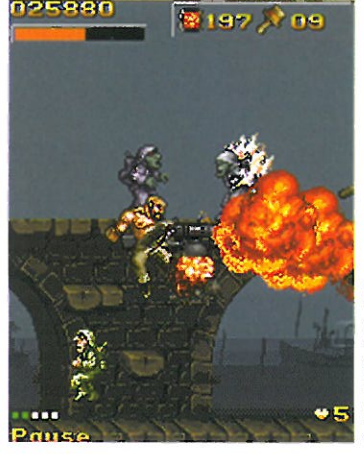


METAL SLUG 3

DISPONIBLE EN: ORANGE, MOVISTAR LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE ESTUDIO: I-PLAY WEB: WWW.IPLAY.COM PRECIO: 3 €

Metal Slug es un juego de sobra conocido por los usuarios de casi todas las plataformas. Virgin Play se encarga de recordarnos sus aventuras insistentemente estos últimos años con numerosos lanzamientos en todas las plataformas, como PS2, PSP y Wii. I-play se ocupa de la parte de los móviles, y hay que decir que en esta ocasión nos ha causado una gran impresión. Y es que, tan sólo un año después de la última versión, este *Metal Slug* parece realmente un juego distinto, de otra plataforma. Puede competir gráficamente con las versiones de PC e incluso de PlayStation 2. Esto en lo que respecta a los gráficos, ya que el móvil tiene *handicaps* evidentes a la hora de jugar, ya que no es tan cómodo. Sin embargo, pese a sus carencias, y por un precio de 3 euros, sí puedes tener un auténtico *Metal Slug* en tu móvil. Esta versión cuenta con 5 escenarios en 13 misiones llenas de acción, el número más alto en los juegos de este género, según sus desarrolla-dores. Las animaciones son de lo más espectacular y hay gran variedad de armas: lanzallamas, ametralladoras, granadas, láser... Existen tres niveles de dificultad, y dispone de una gran variedad de enemigos.

Una gran continuación para una serie que parece no tener fin, mientras duren las ventas, por supuesto. **[7]**



Metal Slug **no tiene unos requisitos gráficos altos, ni aun medios. El móvil es una buena plataforma para este título.**


PlayStation 2

VA DE RETRO

SECOND SIGHT

PLATAFORMA: **GC, PC, PS2, XBOX**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **FREE RADICAL DESIGN**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
FECHA DE LANZAMIENTO: **2004**





Un infravalorado *thriller* que te proporcionó juguetes sobrenaturales, pero sus autores jugaron a sus propios jueguecitos mentales

Advertencia: si no has jugado nunca con *Second Sight,* y te gustaría divertirte un día entero, no sigas leyendo. En esta sección es inevitable destripar los guiones, pero es difícil estropear la mayoría de las tramas de videojuegos, incluso aquellos que son más interesantes y están mejor realizados. Plantean la acción, y a lo mejor hay un giro con una sorpresa y, a partir de ahí, le otorgan una continuidad a una respetuosa distancia en su camino hacia el inevitable *crescendo* frenético del final. Antes de este momento, te han revelado todo el juego, y los *spoiler* son como un *coitus interruptus,* un suave bajón tras el cual no es difícil volver a engancharse y echar una partidita.

En este caso no es así. El guión y la jugabilidad están tan unidos como la forma y la función en *Second Sight.* Y no puedes valorar el juego sin tener en cuenta su final: con un formidable giro conceptual y en uno de los mejores niveles finales de los últimos años. Con otro argumento, sería simplemente otra aventura discreta perdida en un mar de imitadores, pero su guión la convierte en la más extraña de las bestias: un juego que no se acaba hasta que no se termina. De hecho, cuando acaba, ni empezó.

Ya lo dice el título: *Second Sight* se puede traducir por "segunda visión", que es, según el diccionario Oxford, "la supuesta capacidad de percibir el futuro o acontecimientos lejanos". Pero es justo lo contrario en el caso del experto en parapsicología y amnesia, el doctor John Vattic, en quien se despiertan lo que parecen ser poderes psíquicos –telequinesia, autocuración, control mental, adivinación– en unas instalaciones secretas. Mientras está aturdido en su habitación, Vattic recibe *flashbacks* de lo sucedido seis meses atrás y, algo útil para los jugadores novatos, sobre sus ejercicios de entrenamiento para una expedición militar de alto secreto a Rusia.

Su guión la convierte en la más extraña de las bestias: un juego que de verdad no acaba hasta que no se termina. De hecho, cuando acaba, ni empezó

En la expedición, investigando el trabajo del posible desertor e investigador psíquico, el profesor Victor Grienko, se encontraba la vidente Jayne Wilde, su rival profesional e interesada en el amor. Ella es la que experimenta esa 'segunda visión', pronosticando los acontecimientos. Pero Vattic, en el presente, parece ser capaz de echarle un segundo vistazo a su pasado. Encuentra informes que









SEGUNDA PARTIDA

Que *Second Sight* resulte hoy ligeramente obsoleto constituye toda una demostración de lo rápido que evolucionan los juegos, pues aún no han transcurrido tres años desde su salida al mercado. En este tiempo ya se dan por supuestos muchos de sus aspectos jugables, como su excelente sistema de disparo en tercera persona, que aúna la sutileza con apuntar y cargar intuitivo y un uso preciso de la cobertura que ha influido desde a *Gears of War* hasta a *Crackdown*. Pero las capacidades psíquicas nunca proporcionan la escapatoria al reinicio que deberían –no como la visión nocturna de su casi contemporáneo *Crónicas de Riddick*– y la física peso pluma da risa. *Second Sight* fue un fracaso comercial por varias razones: era un personaje poco convencional, impredecible y una historia que no se puede resumir ni etiquetar, pero Free Radical puede conservar mucho de lo que le hizo un título interesante para volcarlo en un paquete más comercial en el próximo *Haze*.



La proyección (debajo) te permitía poseer a los enemigos, una novedad brillante y absoluta (y temporal) a las duras limitaciones del juego con sigilo.







En un ejemplo de desarrollo paralelo, la amenaza psíquica de *Second Sight* fue robada –durante un mes– por *Psi-Ops*, pero sólo la mitad de la historia.

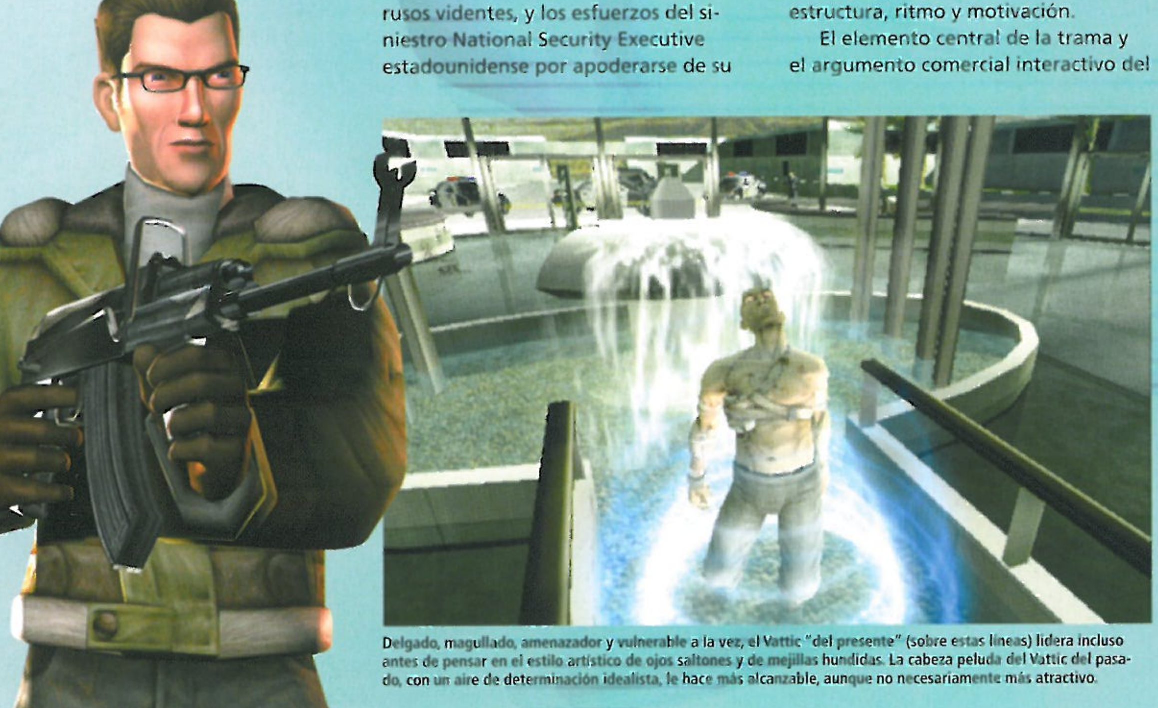
sugieren que Jayne murió en la expedición. Así que retrocede hasta la infiltración de Grienko a la base rusa, y, si superas el nivel, le salva la vida. Cuando regresa al presente, ella está viva en una institución psiquiátrica, y acude a rescatarla.

Este patrón se repite varias veces durante el juego, con alusiones a compañeros miembros de la expedición que mueren o al fracaso de la misión, referencias que luego quedan borradas por tus acciones retroactivas. El poder de Vattic sobre el tiempo es el misterio más apasionante del juego, más incluso que las tramas paralelas de la conspiración, descubierta en paralelo en las dos líneas temporales: los experimentos de Grienko con niños rusos videntes, y los esfuerzos del siniestro National Security Executive estadounidense por apoderarse de su descubrimiento. La imitación de los Expedientes X resulta sólida y convincente: quizá poco original. En *Second Sight* no es la historia lo que cuenta, sino su contundente narración.

Eso no significa que sean de primera categoría elementos como el guión, las voces, la dirección o la actuación digital. Todos estos factores cumplen el expediente: palabras sencillas equilibradas por personajes estilizados con expresividad de dibujo animado. Después de todo, *Second Sight* es un juego y las escenas de vídeo quedan en segundo plano en pro de aspectos más básicos del arte de la narrativa, algo que la mayoría de los juegos ignora olímpicamente: estructura, ritmo y motivación.

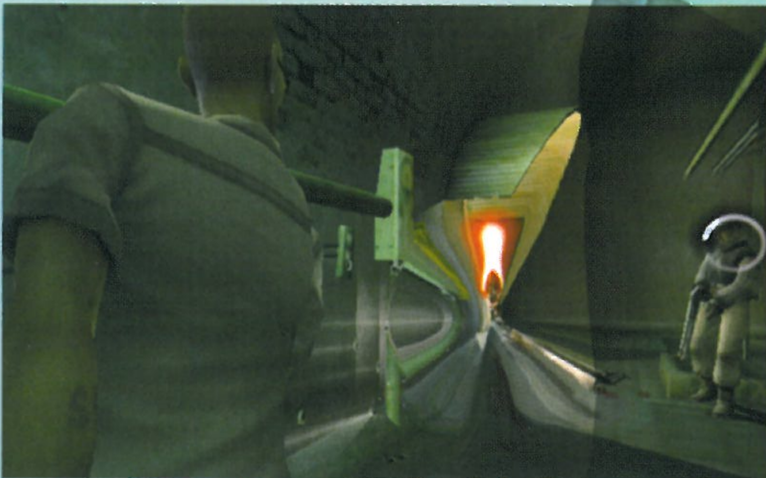
El elemento central de la trama y el argumento comercial interactivo del juego son una misma cosa: los poderes psíquicos de Vattic. La estructura de avanzar y retroceder en el tiempo vertebra la historia en los capítulos de una novela más que los tres actos de una película, lo cual resulta mucho más adecuado para articular los niveles de un juego. Los manidos trucos de amnesia y *flashback* solucionan con elegancia la confusión e informan sobre lo más importante que debe saber quien recorra el tutorial de cualquier juego. No se dan detalles de la historia en ráfagas perdidas entre los trozos interactivos, sino que se desarrollan de forma natural en el curso del juego, a través de refrescantes escenas pregrabadas de unos segundos de duración y de detalles diseminados en el mundo del juego: imágenes, ficheros digitales, notas pinchadas en tablones. Todo a un ritmo constante, cada punto de control y cada nivel progresa de manera lenta y ofrece detalles adicionales, y la recompensa se guarda para el mismísimo final.

Y menuda recompensa. Cuando Vattic hace frente al manipulador Hanson, director de NSE, hacia el final del juego, se ve transportado –o más bien se transporta a sí mismo– una vez más hacia el pasado, hasta una última incursión en las entrañas de la instala-



Delgado, magullado, amenazador y vulnerable a la vez, el Vattic "del presente" (sobre estas líneas) lidera incluso antes de pensar en el estilo artístico de ojos saltones y de mejillas hundidas. La cabeza peluda del Vattic del pasado, con un aire de determinación idealista, le hace más alcanzable, aunque no necesariamente más atractivo.





Los poderes psíquicos de Vattic pueden desviarse para experimentar con ellos; están ilustrados con algunos efectos visuales seductores e inteligentes (arriba), pero la sensación de que poseen un terrible poder no encaja con la atmósfera general de estrés y represalia de *Second Sight*: es un sigiloso juego que quiere salir al descubierto.

ción rusa. En ese punto, las barreras temporales del juego comienzan a desmoronarse. El conocimiento de Vattic –y el lugar del jugador en el mundo del juego– empieza a saltar hacia adelante y hacia atrás entre el laboratorio del comienzo del juego, el hospital psiquiátrico, las oficinas del NSE de unos minutos antes y los pasillos como de mazmorras del *flashback*. Los acontecimientos son presenciados y rejugados otra vez desde nuevas perspectivas y hay personajes clave que se desvanecen como fantasmas. El pasado no es el pasado, es el presente, y el territorio de juego de referencia es cuestión de azar. La búsqueda de la verdad de Vattic, donde comenzó el juego, fue una precognición, un 'posible futuro' después de que la expedición rusa fracasara y le capturaran. Era la manifestación de su poder final: su "segunda visión".

Es una cuestión de semántica –tú no estás cambiando el pasado, sino el futuro–: el narración de la historia equivale a un truco de ilusionista. Pero es un ardid elegante, manejado con extrema sutileza, y perfecto para este tipo de videojuego. Una vez que está todo explicado, descubres que las secciones rusas eran el juego real, no sólo la historia de fondo interactiva, y que las yanquis no eran sino una prolongación jugable de las rusas. Tú esperabas que las rusas se abocaran al desastre y las estadounidenses al triunfo, pero es al contrario.

El ritmo de la historia es constante, cada nivel progresa lentamente, con detalles adicionales, y la recompensa se guarda para el final

Su sutil diferencia de tono es una clave de sus verdaderas naturalezas. En Rusia, Vattic es pulcro y optimista, un héroe de juego al uso que hace cosas de héroe de juego al uso (como disparar a unos soldados bajo una tormenta de nieve, ¿qué es más propio de un videojuego convencional que el deseo de encarnar a James Bond en *GoldenEye?* Seguramente es una guiño, ya que los fundadores de Free Radical eran miembros del equipo de Rare). En Estados Unidos, está confuso, demacrado y enfadado, y el juego se adentra en un modo oscuro y perturbador. Sus poderes psíquicos te animan a jugar con cruel omnipotencia y matar más de lo que necesitas, algo que Hanson utiliza con inteligencia para cuestionar su/tu motivación hacia el final del juego.

Hay más. Si los poderes psíquicos de Vattic proporcionan a *Second Sight* el talante y la jugabilidad, la forma de manejar sus visiones precognitivas sirve para resumir la naturaleza del juego y que ellos resuelvan con fluidez y naturalidad la ancestral tensión entre historia e interacción.

Es curioso que en muchos juegos, especialmente los que se apoyan en una historia, la sensación de control sobre lo que sucede está atrapada en un abrazo delicado y contradictorio, en el que sientes que no controlas los acontecimientos. Lo que tenga que suceder, sucederá, y lo que tú debes hacer es seguir el guión al máximo. Si fracasas, la historia se rompe y tienes que volver a empezar. Lo que hace *Second Sight*, sin romper del todo ese modelo, es justificar con sencillez que las cosas sean así.

Fracasar es, al fin y al cabo, consecuente con la historia –porque si fallas en tu misión en Rusia en el "pasado", toda la premisa del juego tal como era al comienzo se convierte en realidad–, algo que Free Radical reconoce en las escenas pregrabadas *post mortem* que sitúan a Vattic donde comenzó, en una celda de interrogatorios con Hanson. Si fracasas en Estados Unidos en el "futuro", es un final razonable. Si superas el nivel final y matas a Hanson, todo lo ocurrido nunca sucedió.

Por una vez, he aquí un juego que no podría haber engendrado una continuación, incluso si hubiera tenido éxito (y no lo tuvo, ni de lejos). Está tan perfectamente concebido y diseñado con tanta entidad propia que, una vez terminado, desaparece en un alarde de lógica, para parafrasear a Douglas Adams. *Second Sight* es un juego fallido, pero también irrepetible y genial, obsesionado y gobernado por la repetición, lo que le convierte en un pequeño tesoro.



A *Second Sight* se le ha unido *Crackdown* en el uso de un elemento poco común y contradictorio, pero satisfactorio: un rifle de francotirador (sobre estas líneas).

GHOSTBUS



GHOSTBUSTERS

IF THERE'S SOMETHIN



TERS

THE MAKING OF...
GHOSTBUSTERS

Podría haber sido un juego más de plataformas o un shooter, pero se convirtió en el primer simulador

PLATAFORMA: **COMMODORE 64** DISTRIBUCIÓN: **ACTIVISION** ESTUDIO: **IN-HOUSE** ORIGEN: **US** LANZAMIENTO: **1984**

A mediados del pasado enero alguien colgó en YouTube menos de 10 minutos de material de un videojuego, y eso bastó para poner internet en ebullición. Los clips en cuestión sugerían que había un nuevo *Ghostbusters* en desarrollo para la Xbox 360 y, en sólo unas horas, todo el mundo estaba hablando de ello. Cuando se fueron descubriendo los detalles concretos, empezó a tomar forma una sorpresa: una empresa pequeñita de desarrollo eslovena, ZootFly, reconoció que era la responsable del material, que procedía de un prototipo en el que estaba trabajando, pero que no tenían los derechos de la licencia. Pese a partir de una posición tan poco prometedora, ZoorFly había comprendido una cosa: el duradero atractivo de contar con la licencia correcta de un juego.

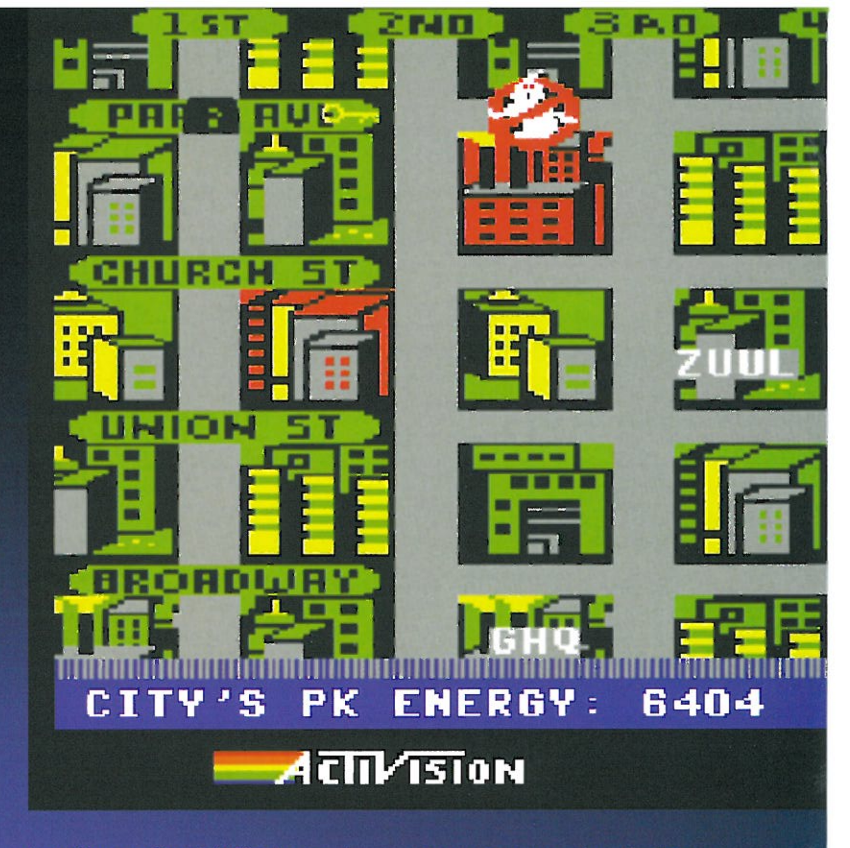
Y la licencia correcta, en este caso, es toda una rareza: un éxito que, en vez de sobreexplotarse como un buen filón, se explota demasiado poco. Aunque es cierto que *Ghostbusters* ofrece la combinación adecuada de conducción y de disparos, y que la película original alcanzó una fama y un impacto comparables a los de *Superman* o *La Guerra de las Galaxias,* e incluso es cierto que el rostro de Bill Murray representa el santo grial para los artistas de la textura de todo el mundo, la verdad es que los juegos basados en la película y en su segunda parte pueden contarse con los dedos de una mano. ¿No es un poco desconcertante?

La explicación es, en el fondo, simple: el primer juego *Ghostbusters* era condenadamente bueno. No es que el título para Commodore 64 de Activision siguiera el camino que muchos habrían esperado: aunque los jugadores podían poner trampas y disparar fusiles de protones, conducir Ecto 1 y escabullirse entre los gigantescos pies del Gran Coloso de Merengue, el núcleo de la jugabilidad era un simulador que destacaba la estrategia. En vez de dejarte controlar uno de las cazafantasmas de la peli, el juego te dejaba en realidad encarnar el cazafantasmas de un modo más directo: configurando tu propia franquicia, dotándola de equipamiento y enviando equipos por toda la ciudad para cazar espectros y hacer dinero.

Resultó crucial para un juego con tantos componentes –conducción, gestión de recursos, disparos y trampas para fantasmas– que las piezas encajaran bien entre sí, y que los elementos para ganar dinero y mejorar el negocio dotaran al juego de una gran rejugabilidad. El *Ghostbusters* de Activision está bien acabado, ofrece un progreso inteligente, y sugiere una estrategia de desarrollo meticulosa y bien medida: algo que en realidad no fue el caso en absoluto.

"Normalmente se tardaba nueve meses en hacer un juego

G STRANGE



para Commodore 64 –dice sonriéndo **David Crane,** diseñador del juego–. "¡*Ghostbusters* nos llevó seis semanas!". Crane es uno de los desarrolladores más prolíficos de los comienzos de la era de los videojuegos. Títulos como *Little Computer People* o *Pitfall* lo convirtieron en el programador estrella de Activision: un inventor de exitazos inteligente y creativo cuyas ideas principales eran puro oro y cuyas ideas secundarias seguían siendo oro en bruto. "Acababa de terminar *Pitfall II* cuando decidimos que el Commodore 64 había vendido suficientes unidades para poder diseñar para él juegos de estudios independientes –recuerda Crane–. Tom López, de Activision, vino a verme con la idea de hacer un juego en torno a la película *Los Cazafantasmas*. Tom había oído hablar del proyecto y, previendo su éxito, había negociado una licencia con el estudio. Es habitual que las compañías de videojuegos busquen guiones de películas que se están rodando e intenten valorar si podrían convertirse en buenos juegos".

Estando la película todavía en la fase de producción, Crane tendría que conseguir un prototipo de diseño usando el guión original de Ramis y Aykroyd. "Comenzamos el juego antes de que la película estuviera lista. Cuando se estrenó fui a verla entera antes de terminar nosotros el juego, y puede que lo retocáramos un poco. Pero la mayor parte del trabajo se realizó antes del estreno de la película".

De manera que fue el inminente estreno de la película lo que hizo que Crane tuviera que trabajar con tal velocidad: "Tienes que construir un juego mientras la película está todavía calentita o en cartelera. Y nosotros entramos muy tarde en la franquicia. Si la película no era un gran éxito, entraría y saldría de la cartelera de los cines en cuestión de semanas. Necesitábamos un prototipo genial que pudiera materializarse en un tiempo récord".

"Si quieres diseñar un juego a partir de una licencia, la mejor estrategia es diseñar un juego original que se podría sostener incluso sin la licencia"



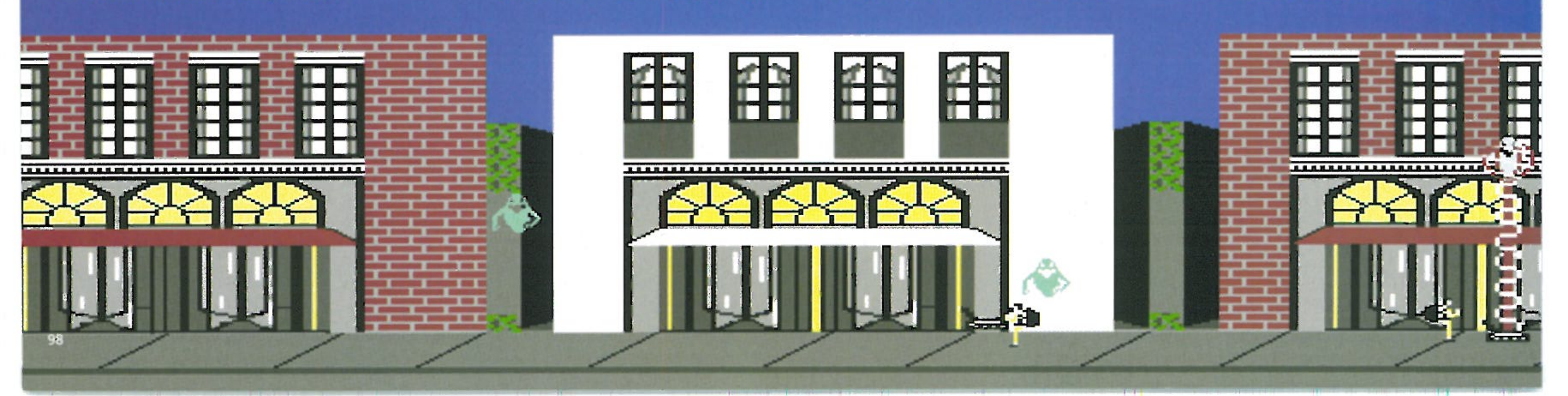
La personalización proporcionaba un gancho para volver a jugar; aunque el deportivo era el más veloz que había, la verdad es que nunca transmitió la misma emoción que el Ecto 1.

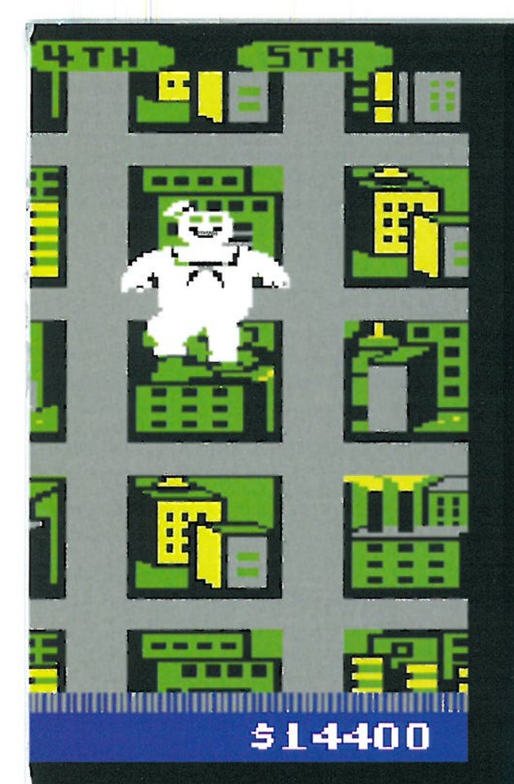
Dos cosas hicieron posible aquello. La primera fue la cambiante naturaleza del proceso de desarrollo de videojuegos allá por 1984, proceso del que fueron pioneras compañías como la propia Activision, que empezaban a tomarse en serio el diseño de los juegos. "En los primeros días del videojuego el diseñador lo hacía todo: el prototipo, la parte artística, la programación, los efectos sonoros. Pero para la época en que yo estaba programando *Ghostbusters* ya se habían desarrollado unos equipos de diseño de juegos más amplios. La parte artística la desarrolló Hilary Mills, los efectos de sonido y la música fueron obra de Russell Lieblich, y la secuencia de introducción la hizo el equipo de la Costa Este de Activision, dirigido por Garry Kitchen, Dan Kitchen y Alex DeMeo. El juego *Ghostbusters* fue un esfuerzo en equipo".

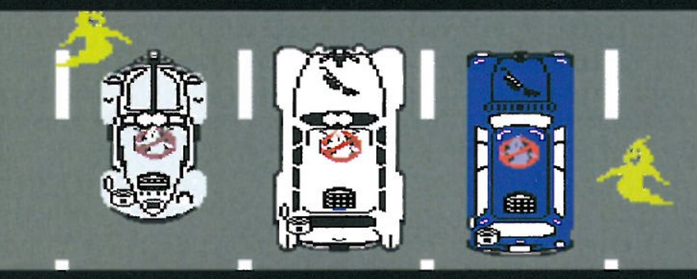
Pero un equipo no bastaba por sí mismo..., hacía falta también una dirección acertada. Por suerte, por la época en que se consiguió la licencia, Crane había trabajado muy duro en un juego llamado *Car Wars*. Este título ayudó a Crane a cristalizar el poco habitual diseño que caracteriza a *Ghostbusters*. Crane se pregunta divertido: "En *Car Wars* personalizabas un coche con armas que usarías mientras conducías por la ciudad. ¿Te suena? No había tiempo, así que fusilé la secuencia de la conducción para el concepto de *Ghostbusters*. Y qué mejor manera de hacerlo que cambiar el armamento del coche por herramientas para atrapar fantasmas. En ninguna escena de la película los actores conducen de hecho por la ciudad aspirando espectros, pero... ¿por qué no? Añadamos un toque de 'aspiración de fantasmas' al vehículo y empecemos a succionarlos con fruición".

Con *Car Wars* como base, las otras piezas empezaron a encajar. Desde una pantalla-mapa, los cazafantasmas serían enviados por toda Nueva York, atrapando fantasmas tanto ya durante el camino desde el vehículo ya en diversos escenarios, a pie: la noción de la simulación acababa de nacer.

Había que introducir funciones muy ambiciosas para un calendario tan apretado. "A medi-







El Hombre de Merengue despertaba el pánico, al destruir parte de la ciudad. Dejar caer el señuelo para fantasmas demasiado pronto dejaba un gran margen para el desastre según se tambaleaba hacia ti.

CONGRATULATIONS!

THANKS TO YOU, TERRY
THE PORTAL TO THE SPIRIT WORLD
HAS BEEN CLOSED. YOU EARN A $5000
REWARD FROM THE CITY. ALSO,

YOU MADE MORE MONEY THAN YOU STARTED
WITH, SO THE BANK WILL RAISE YOUR
CREDIT LIMIT TO $518300.

YOUR NEW ACCOUNT NUMBER IS 03062324.
WRITE THIS NUMBER DOWN FOR FUTURE
PLAY.

DESIGNED BY DAVID CRANE

da que trabajábamos en el juego fue quedando claro que la película iba a ser un gran éxito, así que todo el mundo trabajó para estar a la altura", recuerda Crane.

Pero la tecnología todavía imponía limitaciones. "Con todos los sistemas de juegos del principio, la mitad del tiempo del programador se dedicaba a hacer que el equipo lograra visualizar tu juego. Todavía estábamos desarrollando las herramientas para el C64, entre ellas algoritmos de compresión a medida para intentar que cupiera lo más posible en el juego". Estas limitaciones llevaron a la única decisión que Cane lamentaría: "Quedé muy contento con el juego, pero he de admitir que esperaba hacer una mejor secuencia final. En un momento dado cruzas los flujos para cerrar el portal dimensional: ése era el objetivo de todo el juego. Pero cuando lo haces sólo hay una pequeña animación de una puerta que se cierra. ¡Menudo cierre!". Dejando al margen esa frustración, el juego se consiguió terminar a tiempo para el estreno de la película y le proporcionó un complemento perfecto. Y aunque sus ambiciosas funciones y su mezcla de géneros confundieron bastante al público, *Ghostbusters* pronto se convirtió en el juego más atractivo de Activision. Para cuando el juego se comercializó, él ya se había mudado a un barrio mejor en el campus, y no estaba disponible para trabajar en las muchas adaptaciones que vinieron después, lo que quizá explique que fueran un tanto desiguales. Aunque la mayoría se atienen al original, los elementos aparecen y desaparecen: la versión para Sega Master System añade una sección de galería de disparos a pie dentro de Spook Central, pero se carga las simpáticas animaciones del original, y la versión para SNES desarrolla un final totalmente diferente, pero sus gráficos son tan primitivos que se vuelve difícil seguir lo que pasa en pantalla.

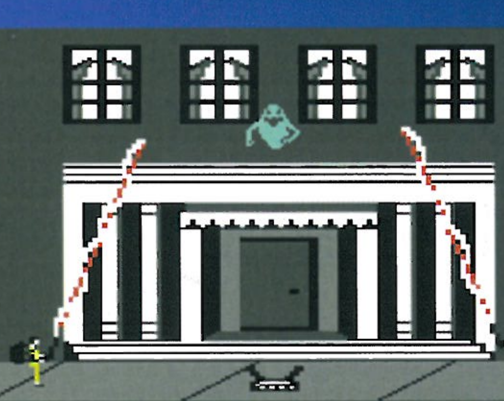
Crane atribuye el éxito del juego a una acertada comprensión de las limitaciones de los juegos y, sobre todo, a cómo divergen de manera consustancial de la lógica de las pelis: "El juego en sí no era una comedia, era una aventura en dos partes. Con la secuencia del título, la música, el niño-pelota y el grito '¡Ghostbusters!' captábamos el humor del largometraje, pero no intentamos captar la gran química cómica que había entre el reparto". Más bien, Crane apostó por la fuerza de los juegos de ordenador. "Primero, si quieres diseñar un juego a partir de una licencia, tienes que tener mucho cuidado. La mejor estrategia es diseñar un juego original que se podría sostener incluso sin la licencia. Nuestro punto de partida inicial era que un juego licenciado debía ser en primer lugar un gran juego, y luego un juego licenciado. El éxito del título reforzó nuestra convicción de que ésa era la manera correcta de trabajar".



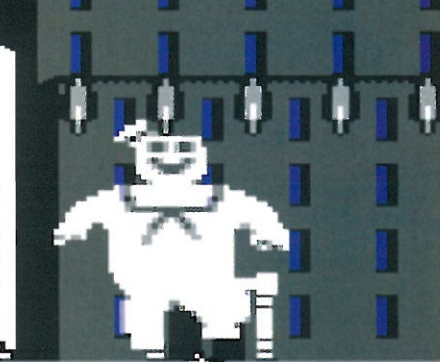
GOTEO DE BABAS

Cazafantasmas **sigue siendo responsable, igual que *Misión Imposible*, de algunas de las frases más memorables de la historia inicial de los videojuegos. Junto a los gritos de "Me ha echado las babas", el juego comenzaba además con una voz extrañamente amenazadora que leía el título y reía. "La secuencia del título del juego, con la música, las letras y el niño-pelota sobre ellos se me ocurrieron así, juntos, en un solo golpe de imaginación", afirma Crane. "Pero al programar el juego principal no tuve tiempo de hacerla realidad. Por suerte, los tipos de nuestra división en la Costa Este pensaron que era una idea chula y la materializaron. Todo llegó al final del proyecto: si no hubiera funcionado la secuencia entera, la habríamos tenido que dejar fuera del juego".**









Creadores

Como el DNI de los desarrolladores

EMPRESA: LaNetro Zed, S.A.

FUNDADA EN: 1996

NÚMERO DE EMPLEADOS: 750

EQUIPO DIRECTIVO:
Javier Pérez Dolset, fundador, presidente y CEO; Isabel Arcones, directora general de Negocio, Álvaro Gómez-Cambronero, director General de Recursos



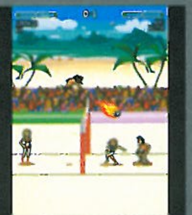
URL: www.zed.com y www.zed.biz

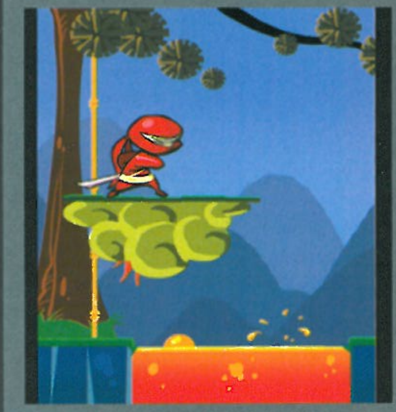
SOFTOGRAFÍA SELECCIONADA:
Formula Racing 3D, GP Bikes 3D, Sniper Ops, Life is a fiesta, Caveman Evolution, Neenya Ninja, Central City, Pumpets, Dance Star











Sobre estas líneas, *Neenya Ninja*. Arriba del todo, a la derecha, *Formula Racing 3D*, y debajo, *Beach Volley*.



UBICACIÓN:
Madrid, España

PROYECTOS EN CURSO:
Pinball Rock (para el segundo semestre), *Alexa* (Un arcade de plataformas con vistosos gráficos) y *Zed Poker Online Texas Hold'em*, un juego multijugador en tiempo real integrado en la red Zed.

TODO SOBRE EL ESTUDIO

"Zed es una multinacional española que desarrolla y comercializa productos y servicios de entretenimiento y comunidad para dispositivos móviles e internet. La compañía está presente en 31 países, y es líder en el sector de los contenidos móviles en el mundo.

La mayor parte de los contenidos para el móvil son de propiedad intelectual propia, con lo que Zed puede ofrecer a sus clientes juegos y aplicaciones de entretenimientos exclusivos que cubren todos los géneros y dificultades, son compatibles con la mayoría de los terminales, y están en varios idiomas. El equipo de Zed ha sabido, además, crear juegos que hacen uso de las últimas funciones de los terminales, como la cámara, micrófonos y Bluetooth, para ofrecer otras formas de interactuar con los juegos desde el móvil".

"Entre las características incluidas más recientemente, están todas aquellas que fomentan la creación de comunidades de usuarios: rankings, envío de mensajes durante el juego, listas de amigos, premios virtuales, etc".

Por otra parte, la compañía desarrolla aplicaciones de entretenimiento; hace poco ha lanzada la primera plataforma que integra servicios móviles y web basados en la filosofía Web 2.0. Los pilares de esta nueva comunidad son los contenidos generados por el usuario, las herramientas de comunicación (mail, messenger, chat, etc.) y las herramientas de comunidad (blogs, dating, matching)".



A fondo

Todo sobre los nuevos desarrollos

Revisión de motores

Unreal Engine 3 es el middleware número uno del mercado, pero ¿qué pasará con la llegada del CryEngine 2 de Crytek?



Harald Seeley, director de desarrollo de Crytek.

No sorprende mucho que Mark Rein se altere por momentos. El afable pero combativo vicepresidente de Epic Game se convierte a menudo en el centro de atención de la prensa especializada en videojuegos, y nunca defrauda. Dice: "Me hace gracia cuando la gente dice que no tenemos competencia. Hay muchos tipos de motores que la gente utiliza para hacer juegos. Algunos utilizan Gamebryo. Muchos otros emplean sus motores propios".

Aun así, la cuestión que dio pie a todo este jaleo fue relativamente anodina; y sólo cuando, tras el éxito de Unreal Engine 3, el desarrollador alemán Crytek comenzó a vender su CryEngine 2, fue quedando claro que el mercado para estos motores se iba a convertir en algo más que interesante. Podría ser que la entrada de Crytek marcara de cerca a Epic y su producto líder, Unreal Engine 3.

"Probablemente me pongo un poco a la defensiva cuando la gente dice que no tenemos ninguna competencia –reflexiona Rein unos momentos más tarde–. Nosotros no lo pensamos. Si no tuviéramos competencia, ¿por qué no iban a usar Unreal la mitad de los juegos, o todos?". Pero la mayoría de expertos independientes del sector piensan que no tienen competencia. Unreal Engine 3 ha sido una historia de éxito modélica en el mercado de middleware para PlayStation 3, Xbox 360 y PC (no existe soporte para Wii todavía, y probablemente no lo habrá, o, al menos, no por ahora). Hay también que contar a docenas de desarrolladores como Gearbox, Silicon Knights y Realtime Worlds, a la mayoría de los grandes distribuidores, como EA, Sony, Microsoft, NCsoft, Midway, Capcom, Square Enix, Activision, Ubisoft y THQ, todos los cuales cuentan asimismo con licencias para utilizar la tecnología de igual forma.



"Si no tuviéramos competencia, ¿por qué no iban a usar Unreal la mitad de los juegos, o todos ellos?"

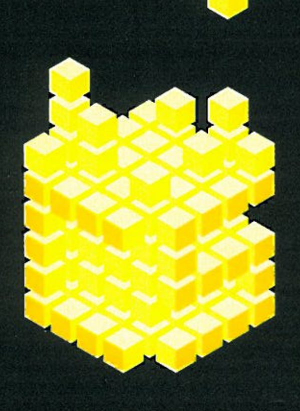
Sin embargo, pese a todo su éxito, Epic sigue constituyendo un caso peculiar de compañía de middleware. Pocos fabricantes más crean juegos además de tecnología. De la misma manera, sólo un puñado de desarrolladores de juegos han demostrado estar tan organizados como para poder hacer que una tecnología interna llegue a estar disponible comercialmente. Rein dice que es sólo la combinación de ser un desarrollador de juegos y

Unreal Engine

Una ventaja enorme de Epic es su programa integrado para partners (IPP), que aprovecha a fondo las características del motor y su modularidad, permitiendo que compañías de middleware más pequeñas integren su inteligencia con el Unreal Engine, creando un proceso de producción sin solución de continuidad para clientes que eligen comprar esos componentes extra. Como parte del acuerdo, los socios tecnológicos deben mantenerse actualizados con las nuevas versiones del Unreal Engine, haciendo el proceso relativamente sencillo al cliente, así como proporcionar una gran oportunidad comercial para las empresas más pequeñas. El éxito de Unreal Engine significa que el IPP ha llegado a ser un valioso canal de ventas secundario. Hay 11 empresas en el programa de partners. Las tecnologías en oferta incluyen conectividad (Render-Vous de Quazal y Spark), animación física (PhysX de Ageia), inteligencia artificial (AI.implant de Engenuity y Kynapse de Kynogon), animación facial y herramientas de personalización (FaceFX de OC3 y Digimask de Digimask), iluminación en tiempo real (Enlighten de Geomeric) y herramientas de contenidos procedimentales (SpeedTree de DV y ProFX de Allegorithmic). Otras tecnologías incluidas son la reproducción de vídeo de Bink y el reconocimiento de voz de Fonix.



Una de las herramientas más importantes en Unreal Engine 3 es el sistema de escritura Kismet, para cablear juntos objetos y programas para crear juegos.

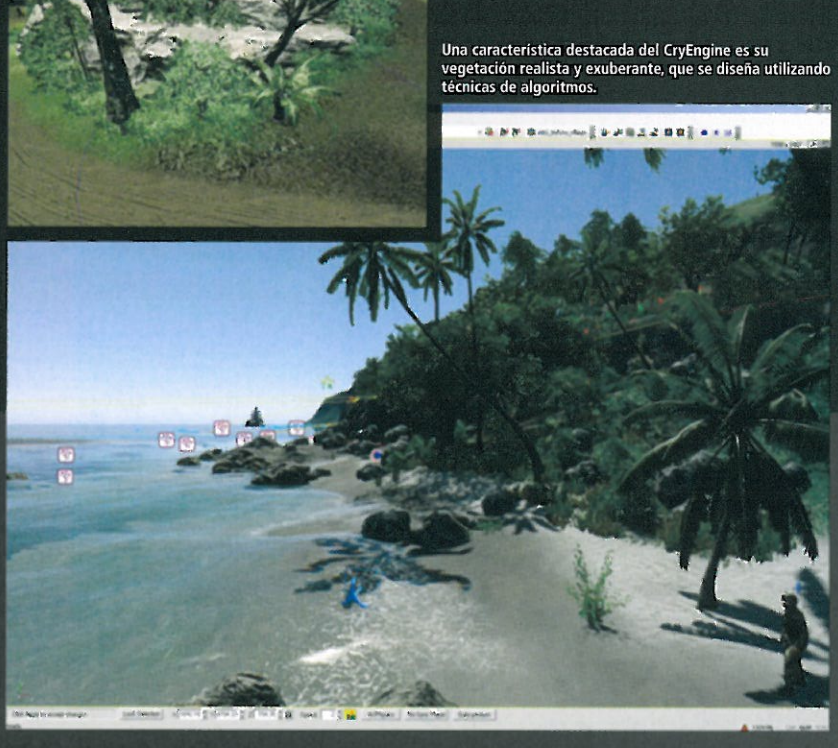


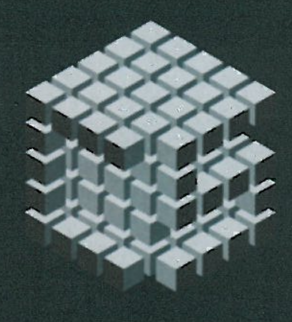




Uno de los avances logrado en los últimos juegos desarrollados es la capacidad de los objetos de actuar según lo que suceda e nel juego. Crytek lo llama Smart Objects (sobre estas líneas). Un distintivo de la tecnología de Crytek son los exteriores bonitos, pero son más importantes las herramientas de juego en tiempo real que combinan renderización, IA y física en un editor sandbox.

Una característica destacada del CryEngine es su vegetación realista y exuberante, que se diseña utilizando técnicas de algoritmos.





un fabricante de motores lo que ha permitido que Epic florezca: "El mercado del middleware es un complicado. No creo que pudiéramos sobrevivir como compañía de middleware solamente".

Lo que sorprende más aún es que Epic, pese a constar sólo de 80 personas, no distingue entre la gente que trabaja creando juegos como *Gears of War* y *Unreal Tournament III* y aquellos que atienden a los clientes que emplean Unreal Engine 3. Rein asegura: "Todos los desarrolladores inmersos en proyectos de juegos respaldan el motor. Los que han comprado una licencia quieren hablar con alguien que esté de verdad haciendo un videojuego con esa tecnología y respondan a preguntas concretas... que les surgen al hacer un videojuego con ella".

"Si tienes una pregunta sobre física, James Golding te la contestará. Si es sobre renderización, Andrew Scheidecker o Tim Sweeney la responderán. Y si se trata de una cuestión o duda sobre diseño, quizá Cliffy contestaría tu pregunta".

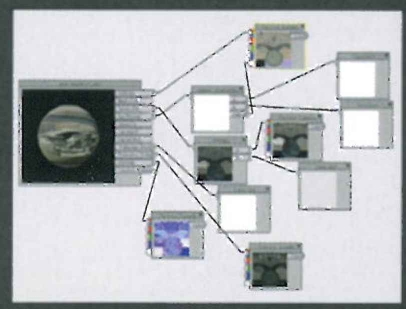
La situación es muy distinta en Crytek. Como relativamente recién llegados al exigente campo del middleware, la compañía sólo ha vendido una primera licencia para su CryEngine 2. Antes había vendido algunas licencias de su motor Far Cry, pero el director de desarrollo, Harald Seeley, dice que fue un aprendizaje: "No estábamos preparados para entrar en el negocio de las licencias con Far Cry. Éramos demasiado jóvenes y una empresa demasiado pequeña. No sabíamos cómo sería hacer que nuestro motor funcionara en diferentes tipos de juegos".

Como Rein, destaca la importancia del soporte; pero el enfoque de Crytek es muy diferente. "Habiendo aprendido de la experiencia de Far Cry, sabemos que necesitaremos un equipo muy experimentado – obvia Seely– Podemos traer gente nueva, pero tendrán que atravesar todo el proceso de aprendizaje antes de tomar las riendas, de modo que en poco tiempo, tendremos que sacar a alguna de nuestra mejor gente del área de producción" Lo que sorprende menos es que Seely sea partidario de puntualizar las diferencias entre el CryEngine 2 y el Unreal Engine 3: "Creo que apuntamos a mercados diferentes. Ellos van al mayor público posible y nosotros al cliente que quiere que su producto destaque entre el montón. Lamentablemente, cuanto más éxito tenga Unreal, más fácil se va a ser perderse entre la multitud, porque ¿qué tienes tú que otro cliente no tenga? Por eso tuvimos que desarrollarnos nosotros mismos nuestro propio motor. Teníamos que sobresalir respecto de la competencia".

Para poder asegurar a los equipos con licencia del CryEngine 2 que no sufrirán los mismos problemas, dice Seely, Crytek será muy selectiva acerca de quién pone sus manos sobre la tecnología. Sobre el lanamiento comercial afirma Seely: "No estamos siendo agresivos. Queremos que la gente dedique tiempo y se asegure de que es la herramienta que necesita para trabajar cómoda. No todos los estudios se beneficiarán de CryEngine 2. Requiere mucho talento realizar algo tan bueno. Y no se trata sólo del motor. Se trata de dedicación y de visión artística también".

Reniendo una visión general del mercado completo de motores, es obvio que ese camino es mucho más complejo que una partida a vida o muerte entre Epic y Crytek. Hay otros competidores a largo plazo como Emergent con su motor, o Touchdown con su Jupiter de Touchdown, y luego existen las semejanzas de Trinigy, Vicious e Instinct, además de tecnologías sólo para PC como el Doom 3 de ID y el Source de Valve. Efectivamente, de momento el CryEngine 2 sólo soporta PC aunque funciona en otras plataformas (con otros programas), y todavía nadie tiene una versión optimizada para la PlayStation 3 de su tecnología.

El lanzamiento comercial del CryEngine 2 de Crytek es significativo; dos de los mejores desarrolladores del mundo ofrecen ahora la licencia de sus tecnologías. Por supuesto, nadie sabe cómo se resolverá la rivalidad entre los dos en el futuro, pero los creadores de tecnología pura sin los elevados recursos necesarios para el desarrollo interno del juego, descubrirán sin duda que se encona y se vuelve más áspera y emocionante.



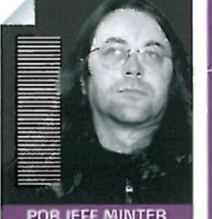


Una de las razones de que *Gears of War* tenga tan buena pinta son el sombreador y el sistema de materiales, que permite ver el aspecto de los objetos en el juego.



Un experimento: Gears of War Golf

A Rein (arriba) le molesta que la gente piense que Unreal Engine 3 sea sólo para shooters en primera persona (FPS). "La gente antes decía que hacíamos motores para FPSs, pero, como en *Gears*, al menos somos un motor para primera y tercera persona", bromea. Pero añade serio: "La gente todavía me dice 'Oiga, su motor no es demasiado adecuado para nuestro juego", añade. Epic decidió probar un improvisado juego de golf creado utilizando Unreal Engine y ventajas de *Gears of War*. Rein revela: "Estuvimos hablando con un distribuidor coreano para utilizar Unreal. Así que conseguimos un diseñador de animación para hacer los golpes de golf, los swings, para Marcus Fenix, y después un programador cogió uno de los niveles de *Gears* y añadió suaves pendientes y material para hacer un campo. Antes de dar el primer golpe, había una visión previa del hoyo y después la cámara volvía hacia Marcus con su palo". El mecanismo de lanzamiento de granadas del juego se utilizó para golpear la pelota. "Se llevó a cabo todo en UnrealScript sin cambiar ningún código fuente, y en un día", promete Rein. Del mismo modo, espera que títulos como *Monster Mandes* de Artificial Studios y el juego para Xbox Live Arcade de Naced Sky, *RoboBlitz*, estimularán la imaginación de los editores. "Puedes utilizar Unreal para un puzzle, un sidescroller o un juego de golf. Midway lo está utilizando para el próximo *Mortal Kombat*".



EL PROGRESO DE YAK

Notas desde el taller del diseñador de juegos

OVEJAS Y JIRAFAS

Estoy lejos de Gales y echo de menos a mis ovejitas. He viajado a San Francisco y ahí estoy mientras escribo esto, tras dar una pequeña charla en Google. Google parece un lugar realmente divertido en el que trabajar, está lleno de gente que parece estar feliz de estar allí, y hay ciclomotores eléctricos para que la gente se mueva por el campus. Además, poseen unas cuantas recreativas antiguas repartidos por el lugar (pude echar una partida a *Marble Madness* mientras esperaba a que hicieran los preparativos para mi conferencia). Cuentan también con algunos bares magníficos de verdad, y toda la comida es gratis. Al hablar con algunos *googlitas* ¡me quedé con la sensación de que la compañía quiere que sus empleados estén siempre tan contentos que no quieran irse a casa!

Mis actos americanos supusieron una oportunidad para presumir en público, por primera vez, de mi juego *Space Giraffe* para Xbox Live Arcade, y la reacción pareció ser universalmente positiva, pues incluso despertó alguna risita sofocada del público de cuando en cuando. Estoy encantado con la respuesta a las demos y con el progreso del juego. Por ahora, he llegado hasta el nivel 64 (de 100). El nivel 64 es simplemente demencial la primera vez que lo ves.

> Voy a montar un fiestón el día que puedas conectarte al Live Arcade y descargar el *Space Giraffe*

Los *alfa testers* de *Giraffe* se lo han pasado bomba con el juego, y hay algunos marcadores altos más que decentes que van apareciendo en los cuadros de máximas puntuaciones; ninguno tan bueno como el mío, pero supongo que tengo una ligera ventaja sobre los demás, la verdad.

Sólo tengo que terminar esos niveles y ponerlos en las rondas de bonus, y, mientras tanto, estoy haciendo que Giles trabaje sobre todos los detalles necesarios para cumplir con exactitud las especificaciones de Microsoft para los títulos de Live Arcade. Esto supone un montón de trabajo en sí mismo: por ejemplo, tenemos que traducir el texto del juego al francés, al italiano, al alemán, al castellano, al portugués y al japonés. Es un poco más complicado que lo que resultaba en los viejos tiempos de la Jaguar, cuando bastaba con que estuvieran en inglés (bueno, una especie de inglés: recuerdo haberme cogido un cabreo monumental cuando me dijeron que tenía que modificar en todo el juego la ortografía de la palabra "colour" para adaptarla a la grafía americana, "color"; grrrr...).

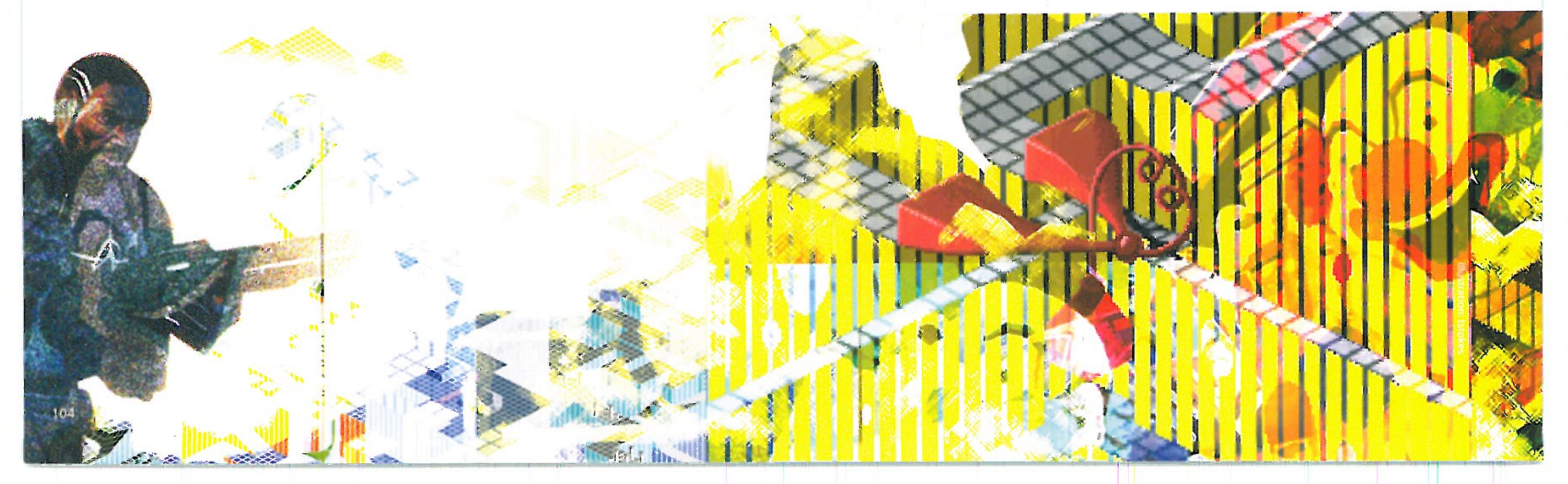
Resulta que la definición de Microsoft de "alfa" es distinta de la nuestra. Yo daba por supuesto que quería decir "saca una versión del juego que funcione casi del todo pero que no tenga todas las funciones", así que eso es lo que hicimos. Al ver lo que dice su definición oficial de "alfa", descubro que se parece más bien a lo que yo llamo un juego terminado: todos los niveles, los Logros, prácticamente todas las funciones... demonios, para mí eso más bien es el juego entero. Como ellos tienen derecho a rechazar un juego en la fase alfa, puedo imaginar que esos niveles de exigencia desaniman a algunos desarrolladores, ya que les obligan a tener que escribir prácticamente el juego completo y luego correr el riesgo de verlo rechazado. No estoy preocupado por la posibilidad de que eso le pase a *Space Giraffe,* porque es obvio que es un buen juego, aunque sea yo quien lo diga.

En la etapa del código alfa, *Space Giraffe* tiene un aspecto sólido como la roca; se han jugado muchas partidas con él y no se ha informado de un solo problema en absoluto, así que parece estable como un búnker. Todo ello significa que es probable que pasemos varios hitos a la vez cuando sometamos la versión alfa a su examen: seguramente pase el examen alfa, la fase del código completo y la del contenido completo, todo al mismo tiempo. Incluso nos propusimos tener el juego listo para enviar a Microsoft a finales de marzo: al final se impuso la realidad y tuvimos que esperar a la segunda mitad de abril, pero yo siempre estuve convencido de que nunca pasaríamos de esas fechas. Una vez se inicia el proceso de aprobación creo que se tardan unas seis semanas en conseguir la fecha final de comercialización. Voy a montar un fiestón el día que puedas conectarte al Live Arcade y descargarte el *Space Giraffe.*

Sin embargo, aún queda por delante mucho trabajo duro hasta ese momento, y me pondré con ello en cuanto vuelva a Gran Bretaña, descontando un par de días para recuperarme del *jet lag.* Creo que durante ese par de días jugaré un poco más a *Crackdown* y finalmente le echaré un vistazo a la razón de que MotorStorm esté armando tanto jaleo (he pillado una PS3 en San Francisco: habría sido una tontería no hacerlo, porque es más barata que en Europa y no sufre los problemas de retrocompatibilidad de los modelos europeos, así que podré jugar a *Katamari Dalmacy* con ella, que, por cierto, era la razón principal por la que se acumula el polvo sobre la PS2 que tengo en casa). La verdad es que no parece haber escasez de PS3 en Norteamérica: prácticamente todas las tiendas de juegos en las que he estado tienen existencias.

Pero creo que, sobre todo, la razón por la que tengo ganas de volver a Gales son las ovejitas, una taza de té decente, el curry, mi pub y todas esas dulces, dulces jirafas.

Jeff "Yak" Minter es fundador del laboratorio británico Llamasoft, cuyo proyecto más reciente ha sido el sintetizador visual integrado en la Xbox 360.



TIENDAS ESPECIALIZADAS EN VIDEOJUEGOS











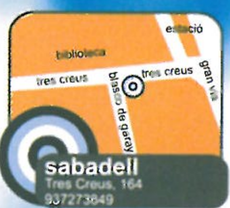














¿Quieres formar parte de nuestro grupo de tiendas? info@bladecenter.es



¡escúchanos!





Recuerda que en Bladecenter COMPRAMOS tus juegos usados.

LA COLUMNA DE GUEST Postales desde el universo online

¿DEMASIADO VIEJO PARA JUGAR?

POR TIM GUEST

El primer videojuego del mundo, *Spacewar!*, fue inventado por ***Steve Russel,*** que dirigía un equipo que trabajaba en un mainframe PDP-1 en el Instituto Tecnológico de Massachusetts. Cuando hablé con Russel hace poco, me dijo que ya no jugaba con videojuegos... pero no por su edad. Siempre prefirió escribir el código. "La gente que hace los juegos es la que más se divierte con ellos", me dijo.

En 1999, sólo el 9 por ciento de los jugadores tenía 50 años o más. El año pasado la Entertainment Software Association informó de que ese porcentaje había saltado al 19. En el variable negocio que apuntala nuestra noción del entretenimiento, tales cifras son cruciales. De acuerdo con una encuesta, una cuarta parte de la población de Gran Bretaña tendrá más de 60 años durante la próxima década, y los desarrolladores de juegos están tomando nota.

"Los jugadores más mayores tienen distintas experiencias vitales", recordó un veterano ***Warren Spector*** en la Cumbre Internacional de Juegos de Montreal de 2005. "Y quieren distintos tipos de contenido. ¿El patinaje? No forma parte de mi vida precisamente. ¿Brutalidad urbana? No me interesa. ¿Deportes extremos? Para mí hace tiempo que pasó su momento".

Coincide con él Robert Bovington, que llegó a los 70 el año pasado, y ha redescubierto los videojuegos. Allá por los años 80 jugaba a ***Wizardry*** con su hijo en un Apple II. Pero hace muy poco la Nintendo Wii le ha cambiado la vida. "Lo bueno que ha conseguido la Wii, que es formidable, ha sido reunir la familia de nuevo. Somos tres generaciones —nietos, hijos y yo— jugando juntos. Mi mujer juega, mis nietos juegan, mis chicos también. Ha arrancado a mi nieto de la PlayStation de su dormitorio; ahora viene al salón a jugar a *Wii Sports*. Cuando toda la familia se reúne, ¡nada de ver la tele!".

Para su edad, Bovington posee un conocimiento técnico inusual. Su compañía, Lion Systems, desarrollaba ordenadores personalizados para bancos, hospitales, refinerías y cuarteles. Hace 20 años, cuando Lion fue adquirida por Atlantic Systems, quería jubilarse de manera anticipada. Pero es un ejemplo de una nueva generación de ancianos, más activa. Él no se acomodó. Está esforzándose en lograr un título sobre astronomía, y tiene interés en el negocio sobre mundos virtuales de su hijo Justin Robertson, llamado *Rivers Run Red*. Tiene 70 años, pero parece tener 60 y pocos y, según Nintendo, todavía es más joven: "Tienen este adorable test sobre forma física, que te dice la edad que se supone que tienes. Y a mí me da 52, lo cual es fantástico". Los amigos de Bovington menos tecnófilos no tienen su propia Wii, pero no es porque no puedan usarla. Sencillamente no logran hacerse con una.

> "Una cuarta parte de la población tendrá más de 60 años dentro de una década, y los desarrolladores de juegos están tomando nota"

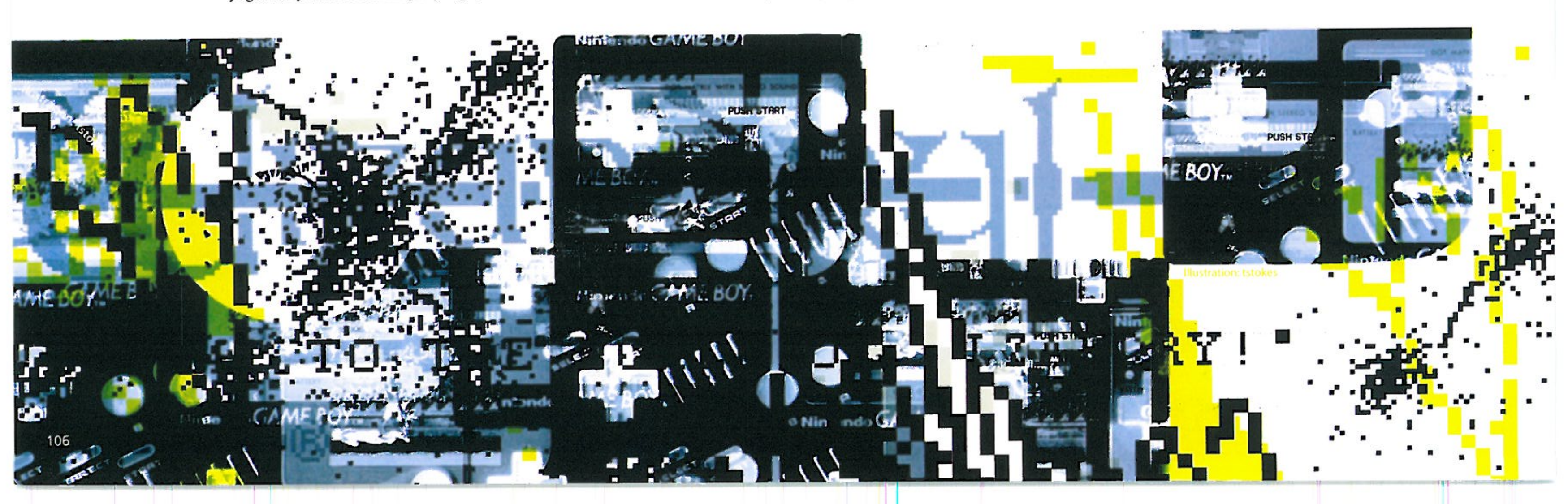
El contexto de la decisión de Nintendo de ampliar el atractivo de jugar con consolas se remonta a muy atrás. En los años 80 y a comienzos de los 90, Nintendo dominaba el gran mercado estadounidense de consolas con los tres sistemas de juegos más populares: la Game Boy, la NES y la SNES. En 1988, temerosa de la responsabilidad —y a posibles litigios— de una posición tan abrumadoramente dominante del mercado, Nintendo comenzó a crear un completo sistema de censura, sólo para Estados Unidos. "Nos preocupa que nuestros productos contengan material que la sociedad considere inaceptable", decían las Video Game Content Guidelines de Nintendo America. Entre los temas prohibidos de los juegos yanquis de Nintendo estaban el sexo, la violencia gratuita o aleatoria (véase la versión de *Mortal Kombat* para SNES), el tabaco, el alcohol, las imágenes religiosas (incluida la notoria eliminación de todas las cruces en los juegos) e incluso las afirmaciones políticas de toda clase. El resultado fue labrarse una reputación de hacer juegos que a mediados de los 90 parecían atraer más a los niños que a los adultos. Desde 1994 entró en funcionamiento el sistema oficial de los Entertainment Software Ratings y Nintendo relajó su censura, pero su reputación perduró.

Aun así, su experiencia les ayudó en su nueva estrategia de atraer a un abanico más amplio de jugadores, tendencia que culminó hace poco con las Wii y DS. Bovington dice: "No me gustan los juegos de golpes y puñaladas. La mayoría de la acción son porrazos y disparos, algo que no necesito. A mi nieto le seducen los juegos de 'hombres en armas' que puede jugar de forma social en la Wii".

Después de todo, los jubilados tienen tanto tiempo libre como los adolescentes, y los juegos son la nueva alternativa para ocupar su tiempo. Bovington reconoce: "Antes nos íbamos a nadar, pero cuando hace mal tiempo, ¿dónde vas? Te quedas en casa. Y tienes la opción de la Wii".

Según su experiencia, los elementos físicos de la Wii extienden sus ventajas incluso más allá del salón. "Los juegos son magníficos, pero lo mejor es que te arrastran y te devuelven a un entorno real. Introduce a los niños en el deporte. Mis nietos me preguntan que cuándo les acompaño a la bolera. Eso sólo puede ser un punto a su favor. Todas las críticas que hemos recibido en el pasado cambiarán ahora".

El libro de Tim Guest sobre mundos virtuales, Second Lives, saldrá en abril. Visita su página timguest.net



BIFFOVISIÓN Desbloqueada la opción de quejas

UN MOMENTO DE NOSTALGIA

POR MR BIFFO

Soy total y dolorosamente consciente de que he sido terriblemente duro con la PlayStation 3 en mis últimos artículos. Pero, al seguir el lanzamiento de la consola, la verdad es que empiezo a sentir pena de Sony.

No hay motivos para apiadarse de ellos, porque son una gran multinacional que busca quedarse con nuestro dinero. En realidad, visto a pocas semanas del lanzamiento, parece que la PS3 se ha vendido razonablemente bien. No obstante, siento que es hora de hacer algún comentario positivo por mi parte, y no hay nada tan reconfortante como la nostalgia.

A tal fin me he sentado hoy aquí a evocar algunos de mis momentos mejores de juego. Es curioso ver que muy pocos de esos momentos eran lo que los creadores de cada título buscaban al escribir el juego. Con esto quiero decir que aquello con lo que más he disfrutado de mis juegos favoritos era lo que no venía en las instrucciones: accidentes oportunos y motores de juego que apuntan en una dirección imprevista.

Ésta es —porque estarás deseando leerla— la selección de mis momentos favoritos:

Half-Life (PC): Estoy completamente convencido de que no soy el único que lo piensa, pero me cuesta creer que Valve nunca previera hasta qué punto sería divertida la pistola de gravedad. No sé si el concepto estuvo ahí desde el principio, o si se trataba de un elemento menor del arsenal de armas que en algún momento del desarrollo eclosionó en todo su potencial, pero la primera vez que la vi supe que se trataba de algo especial de verdad. En realidad, mi única decepción con *Half-Life 2* (en realidad, más bien con *Half-Life 2: Episode One)* es que la pistola de gravedad no se explorara más a fondo. El motor de físicas es tan absolutamente brillante —y todavía está por ver si alguien lo supera— que un juego un poco menos lineal y más variado que ofreciese pistola de gravedad y físicas sería el mejor juego de la historia. Por favor, haced algo al respecto, chicos de Valve.

Dog's Life (PS2): Una joya pasada por alto. No porque sea un juego especialmente bueno, sino porque es el único ejemplo del llamado "entretenimiento interactivo" en el que puedes defecar, meterte la boñiga en la boca y darte una vuelta con ella antes de lanzársela a alguien.

World Games (C64): Nunca tuve una C64, me tuve que conformar con un Spectrum hasta que salió la Atari ST. Sin embargo, mi amigo Phil sí que tenía una, y me pasaba por su casa los fines de semana solamente para jugar a *World Games*. Me pasaba por su casa sólo para disfrutar el capítulo del juego de la zambullida desde el acantilado. Y ni siquiera lo jugaba bien; habría tenido que retorcer los dedos de formas horribles y aprenderme los controles. Simplemente me gustaba hacer que el saltador cayera de cabeza contra las rocas, despanzurrándole los sesos hasta matarle y alborotar a las gaviotas circundantes. Viéndolo retrospectivamente, dediqué demasiado tiempo en mi juventud a hacer esto.

Crackdown (360): Es mi pasión actual. En el fondo sigo teniendo la sensación de que, como juego, no es demasiado bueno. Técnicamente es admirable, pero carece de encanto en muchos aspectos. Y, sin embargo, le he dedicado más tiempo que a ningún otro juego en lo que va de año. El núcleo de la acción —corretear por una encantadora ciudad como la de *GTA* cargándote a los jefes de las bandas— es la parte más sosa del juego. Son mucho más interesantes la agilidad sobrehumana de tu personaje, el que la ciudad sea una excusa para dar saltos y la capacidad para potenciar tus capacidades a base de coleccionar orbes. Soy un jugador que evita el coleccionismo en los juegos, pero he estado rastreando de manera obsesiva cada centímetro de *Crackdown* hasta escuchar esos esquivos tonos de pulsos. Ya voy por más de 400 orbes de agilidad, y no sé dónde están los que me faltan. Si un juego puede conseguir que un coleccionófobo como yo se enganche a coleccionar algo, es que lo está haciendo condenadamente bien.

Dead Rising (360): Quizá el mejor ejemplo reciente de diseño interesante: en realidad es una porquería de juego metido con calzador en uno de los mejores mundos jamás concebidos, si no el mejor. Confieso que ni siquiera lo he jugado entero, pero vuelvo a él una y otra vez para disfrutar con sus hordas de zombies con podaderas y sus máscaras de caballos sobre cabezas de muertos vivientes.

La serie Los Sims (PC): Es imposible jugarla sin poner a tus personajes pieles que te has descargado de internet. No has jugado a este juego como es debido hasta que no has encerrado a David Tennant y a Jean-Luc Picard en una habitación, les has hecho copular, y les has visto mearse el uno al otro hasta morir lentamente.

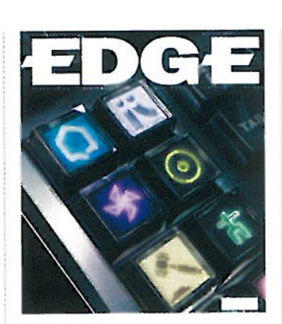
Premier Manager 97 (PC): Sí, es antiguo. No, no es el *Championship Manager,* que es mucho mejor. Lo tenía en el PC de la oficina en Digitiser. No me interesaba saber cómo lo estaba haciendo mi equipo; sólo me gustaba cambiar los nombres de los jugadores, y reírme con los comentarios cuando Pene Apestoso se cruzaba con Párroco Pedófilo. Hasta el día en que me pilló el director de contenidos, claro.

> " No has jugado a Los Sims como es debido hasta que no encierras a David Tennant y a Jean-Luc Picard en una habitación y copulan "

Mr Biffo cofundó Digitiser, sección de videojuegos del teletexto en el británico Channel 4, y ahora escribe, sobre todo, para la televisión.



Fórum



Número 13

ONLINE OFFLINE

Extractos del foro de discusión de EDGE Online

Tema: *Crackdown*, **un momento importante en los videojuegos**

Lo admito. ¿Alguien más era escéptico sobre la relación entre *Halo 3* y *Crackdown*? Sentí que Microsoft intentaba mejorar un juego malo sobre la base de la beta de *Halo 3*.

Ahora me encanta este juego. Puedes hacer lo que quieras, cuando y como quieras. Si te apetece simplemente conducir y mirar el paisaje, puedes, la partida no te limita. Si te apetece saltártelo todo, puedes. Depende de ti.

La mejora de nivel al estilo superhéroe te recompensa como no lo hace ningún *GTA*, ofreciéndote las herramientas para saltar un poquito más alto, conducir un poquito más rápido, hacer unas cuantas cosas más... No es ni muy lento ni muy rápido, sino que está bien equilibrado de verdad.

Lo mejor: saltar la Agency Tower. Sin ruido de tráfico, con viento, música sutil, y la tensión en la ventana. Y, cuando te precipitas, te encoges por el impacto. No recuerdo la última vez que un juego me provocó algo parecido

G3PO

Desconocido. Una palabra que puede sugerir infinidad de emociones y sentimientos por distintas experiencias personales (o no tan personales) vividas. Incluso yo, si tuviese que relacionarla con algún videojuego o tema concreto, no sería capaz decir lo que tengo ahora mismo en mente. ¿Que qué es? Pues, en un afán de mostrar mi dominio de la lengua anglosajona, puedo decir que se trata de *Obscure*. No tengo sus cifras de venta, pero me invade la extraña (y triste) sensación de que su popularidad no es proporcional a su calidad. No me malinterpretéis, y es que no sería capaz de recomendar a nadie que jugase a *Obscure* en solitario. No, no va a producirle un infarto por el extremado terror de la aventura, ni porque pueda salir corriendo al baño por haber visto una de las escenas más sangrientas y asquerosas de su vida. Simplemente, no es comparable a la grandiosa aventura cooperativa. Si tienes acceso a este juego, llama a un amigo de inmediato... ¡y a disfrutar! Recuerdo oscuras noches, en una habitación sin luz y amigos a mi alrededor. Me emociono nada más recordarlo. Tenías que hablar con tu compañero, planear el siguiente paso, buscar la ruta más rápida y efectiva, afianzaros con dos armas mientras se decide quién se lleva la 9 mm. y quién es el suicida que se queda con el bate de béisbol (¡qué momentos!), buscar medicamentos para los heridos, pensar cómo resolver el puzzle ante vosotros; así podría seguir durante mucho tiempo. Creedme, no estoy exagerando, tenéis que vivirlo para disfrutarlo. Todo esto es lo que siempre nos quedará de los videojuegos, lo que siempre podremos recordar con sincera emoción. En definitiva, recomiendo a cualquier jugón con ganas de divertirse y, de paso, pasar un poco de miedo, que juegue a *Obscure*, siempre y cuando tenga amigos. Por mi parte, sólo me queda esperar con gran ansia la segunda entrega.

Rodrigo Aliende

“Jugar a *Obscure* en solitario no es comparable a la grandiosa aventura cooperativa. Si tienes acceso a este juego, llama a un amigo de inmediato”

Compartir nuestras aficiones es siempre reconfortante, pero, además, Rodrigo nos recomienda un juego con el que ha disfrutado mucho y nos deja unas ganas de acercarnos y jugar que se merece “La carta del mes”. Ánimo y seguid escribiendo contando vuestras experiencias.

¡Consigue un año gratis de EDGE!

Escríbenos una carta o e-mail (máx. 1.500 caracteres) opinando sobre algún aspecto de la industria del videojuego o de un videojuego. EDGE se reserva el derecho de resumirlos o extractarlos. El próximo mes una carta de las publicadas ganará una suscripción de un año a la revista EDGE, edición española. **La ganadora de este mes ha sido la carta de Rodrigo Aliende.**

Con Wii, Nintendo ha seguido las pautas marcadas a través de DS, innovación, originalidad, apertura a nuevos públicos... por ello está llamada a ser, como su hermana pequeña, un absoluto éxito de ventas. Esto, que podría interpretarse como algo positivo para el consumidor, es un contratiempo.

Es lo que yo llamo la “estela playstation”: cuando una consola se convierte en éxito comercial, como las dos primeras de Sony, es común encontrarse con un catálogo de títulos inmenso compuesto en su mayor parte de títulos mediocres, realizados con prisa por estudios de poca reputación. Esto ha provocado que consolas como Playstation 2 cuenten, salvo algunos títulos imprescindibles, con uno de los catálogos más amplios pero que alberga el mayor porcentaje de truño-títulos. Lo mismo está pasando con DS; cada vez acoge una mayor cantidad de juegos poco recomendables, a excepción prácticamente de los programados por Nintendo.

Todo esto nos lleva a la Wii. Salvo *Zelda* (conversión de GameCube) y *WiiSports*, poco más hay que llame la atención. El resto no son más que inversiones baratas de las compañías para hacer caja, debido a que muchos de los que adquieren una Wii carecen de experiencia videojugable y no se dan cuenta.

Salvo los títulos de Nintendo como *Mario* o *Metroid*, todo parece indicar

que mientras la consola siga vendiendo bien, lloverán las conversiones y los truños. Si miramos al pasado vemos que aquellas consolas que dejaron un mejor sabor de boca no fueron las más vendidas (por ejemplo, la Nintendo 64 o la Dreamcast). Si no fuera porque las Wii y DS están sacando a Nintendo de la precariedad económica, parecería más factible desearle a las nuevas consolas de Nintendo un descenso estrepitoso de ventas y un aumento equiparable en la calidad de sus títulos.
José Carlos Castillo

Nintendo ha dejado que otros tomen posiciones y desarrollen para la Wii, pero muy pronto veremos cosas muy originales, tanto como los programas que han llevado a la DS a ser la más vendida.

Pagamos barbaridades por los juegos y la tecnología de última hornada, a sabiendas de que, en pocos meses, esos mismos juegos y aparatos los podemos encontrar a un precio más asequible; por no hablar del mercado de segunda mano. ¿Se aprovechan de nosotros las empresas o somos demasiado impacientes para esperar a tener lo último? Reconozco que antes yo también "picaba" y me compré algún juego nada más salir por pura ansiedad, pero, claro, ese juego (concretamente el *Call to Power II*) resultó ser horripilante. Ahora, tal vez porque con la edad uno se vuelve más cabal, espero un poquito, leo las críticas y lo pruebo, con lo que doy tiempo a que baje de "precio para impacientes" a "precio tolerable", y en el mercado de segunda mano los impacientes recuperan parte de lo invertido.
Francisco Javier González

Las marcas son perfectas conocedoras del mercado al que se dirigen y saben que muchos usuarios desean tener lo último y que su economía se lo permite. Pasado un tiempo, cada vez menos, esos juegos pasan a un mejor precio y todos pueden acceder a ellos. Esto no sólo ocurre en este mercado, sino en libros, cine, música e incluso automóviles. La elección es del usuario; si te lo puedes permitir, perfecto.



Víctor Gutiérrez se queja de que los juegos llegan más tarde a España; a veces es el precio de tener un doblaje impecable, como en *FFXII*.



Concurso Samsung E570 y Orcs&Elves

Listado de los ganadores del concurso aparecido en el número 12 de EDGE, edición española.

Los dos premiados con un móvil Samsung E570 y con el videojuego para móviles *24: Agent Down* son:

- **Charo Sanz,** Segovia.
- **Guillermo Portillo,** Cádiz.

Los premiados con un videojuego para móviles *24: Agent Down* son:

- **Juan José Luque,** Guadalajara.
- **Francisco Pérez,** Madrid.
- **Daniel Recio López,** Madrid.
- **José Luis Henríquez,** Madrid.
- **J. Manuel Cárceles,** Madrid.
- **Raúl López Tocci,** Madrid.
- **Óscar Montes Martín,** Madrid.
- **Alejandro González.** Madrid.
- **Alejandro Mariño,** Coruña.
- **Ángel Sevillano,** Barcelona.
- **Jesús Yagüe Catalán,** Madrid.
- **Jose Andrés Pérez,** Barcelona.
- **Vicente Torres,** Salamanca.
- **Francisco Caballero,** Sevilla.
- **José Antonio Gómez,** Madrid.
- **Fernando Álvarez,** Tarragona.
- **Julio Rodríguez.** Barcelona.
- **David Hornero Antón,** Madrid.
- **Luis González Alfayate,** Madrid.
- **Juan Manuel Daganzo,** Madrid.
- **Daniel Fernández,** Madrid.
- **Carlos San Antonio,** Ciudad Real.
- **Miguel Ángel Sánchez,** Cuenca.
- **Rafael García Chaves,** Murcia.
- **Miguel Pedrero Ruiz,** Valladolid.
- **Rubén Martínez,** Barcelona.
- **Raúl Galdós García,** Valladolid.
- **Jesús Mena del Castillo,** Huelva.
- **Alfonso Macías Álvarez,** Cuenca.
- **Javier Domínguez Durán,** Madrid.
- **Sergio Esparcia García,** Valencia.
- **Arturo Ereni Farré,** Alicante.
- **Iván Manzano González,** Madrid.



Tema: Echar un rato

He estado pensando en un juego, un mundo abierto, como el de *GTA*, con la belleza de *Alan Wake/Just Cause*. Estaría lleno de recursos como zonas de juego, montañas rusas, áreas de esquí, vehículos extraños, buceo con escafandra, *frisbies*, trenes, canoas, bicicletas de montaña. Sería como un juego online multijugador y sin objetivos ni niveles. Un sitio al que ir y en el que relajarse con los que tú quisieras de tu lista de amigos. Podrías elegir entre los que están conectados en un momento dado, o conducir tu minibús con diez colegas para ver todos una puesta de sol y disfrutar un picnic tras cuatro horas de darle al *Gears*. Tendría esa sensación tangible de *LittleBigPlanet*, pero con las vistas de *GTA*. ¿Acabo de describir *Second Life*?

Los gráficos tendrían que ser muy buenos para gustarme, pues romper la distancia es lo más importante. Podría incluso llevar un tocadiscos encima que reprodujera música mediante *streaming* desde tu 360 para pudieras compartirla con tus colegas, tendría un margen de frecuencias audible realista para disfrutar algo como, por ejemplo, Akon o Aerosmith.

Sería gratis, y para 360, tu suscripción a Live lo incluiría y la incorporación de nuevos elementos o zonas de juego se realizaría al mismo tiempo que las actualizaciones del *dashboard*. Piensa en ello como una especie de eje de la 360, una zona de descanso a la que ir entre partida y partida y para socializarte sin competir.
Turtle O Wurtle

Creo que los jugadores más experimentados han pensado en algo así en un momento u otro, es algo a lo que aspiramos y una idea que a mí me encaja a la perfección. Me gusta la idea de llevar a tus amigos a la montaña, pero, conociéndome, tiraría el autobús por un barranco a propósito o algo así.
Speedhaak

Es una idea genial, el problema es que cada nueva experiencia dentro de este mundo te conduce a los micropagos. No veo una razón para que Microsoft o Sony te lo den gratis.
Aye Are

España es el quinto mayor consumidor de videojuegos en el mundo... y ¿que trato recibimos los jugadores? Siempre llegan los juegos con retraso respecto a Japón, Estados Unidos y, algunas veces, incluso de nuestros vecinos europeos. Este retraso ha sido, en ciertos casos, de más de un año, tenemos un buen ejemplo con *Final Fantasy XII*, por no mencionar los que ni salen del país del sol naciente.

Y aunque se pueda entender que los productos lleguen a Europa algo más tarde, hay algo que no entenderé nunca, el idioma. ¿Por que traen cientos de juegos sin traducir? Somos grandes consumidores, ¡qué menos que vengan con textos y subtitulo en castellano!

El problema es que la ley española no nos ampara; otros países, como Francia, obligan que los juegos salgan en francés, de no ser así, la distribuidora tiene que pagar una "multa" más alta que lo que costaría la traducción del título. ¿Y si pusieran esa ley en España? Pues podrían pasar dos cosas, que los jugadores españoles disfrutásemos de obras maestras como *Okami*, o que el maltrato llegara más lejos todavía y las compañías nos privaran de más juegos.
Víctor Gutiérrez

Hay que reclamar a las compañías. Si lo que deseas es tener la opción de adquirir los juegos en tu idioma, hay que pedirlo insistentemente y sin excusas. Estaría bien una ley que aplicara unos mínimos, pero esto no evitaría que algunos juegos no salieran y otros los compraran fuera

Éstos son los 10 lectores premiados con una suscripción gratis a EDGE por un año, sorteadas entre las encuestas recibidas publicadas en el número 12 de la revista:

Alejandro Ramón Fernández, Palma de Mallorca (Islas Baleares).
David Garrido García, Alacuás (Valencia).
Felipe Galindo Más, Portman-La Unión (Murcia).
Alberto Mora Pavón, Malpica de Tajo (Toledo).
Alberto Benito Pérez, Madrid.
Xavi Rodríguez Sebastiá, Caldes de Montbui (Barcelona).
Guillermo Portillo García, Cádiz.
Faustino González Álvarez, Santa Cruz de Tenerife (Tenerife).
Fernando Martínez Vargas, Valladolid.
José Luis Ocaña Sánchez, Fuensanta (Jaén).

sigue ›

para tenerlos antes y no esperar a la traducción, pero, en todo caso, hay que pedir lo que consideres justo.

Nunca llueve a gusto de todos. Mientras los jugadores pedíamos calidad gráfica, los desarrolladores se atrevían a darnos jugabilidad y originalidad. Y ahora que pedimos divertirnos, nos avasallan con grficos superrealistas y vídeos interminables que aburren.

Y es que parece que vamos por caminos diferentes. Llevo jugando desde que me compré el Spectrum, y no cambio una buena partida de *Manic Miner* por una de *Halo, God of War* y demás. Muy bonitos, pero muy vacíos. Ved el ejemplo *Lara Croft* y su previsible bajón de calidad. Parece que cuanto mejores gráficos, menos tiempo queda para desarrollar el argumento.

Hace poco me he reencontrado con los videojuegos. Desde que las aventuras gráficas murieron con *Myst* y demás "videopelículas", y los ETR se convirtieron en copias unos de otros, abandoné el barco. Los 3D..., desde *Quake* sólo había visto algo decente en *Thief* y ni aun así me volvieron a enganchar. Pero ahora he encontrado un artilugio que ha atraído mi atención. Se llama DS y es de Nintendo. Mis vicios con sus juegos (no todos, que también hay morralla) son antológicos. Nintendo fabrica 2,5 millones de consolas al mes, y ha sacado una versión de sobremesa, la Wii.

Nintendo ha decidido ir por un camino diferente. Los videojuegos ya no son algo de "locos asesinos". Y si no, que se lo digan a Amparo Baró. La gente ya no ve el sector como algo amenazante. Los adolescentes de los 80 nos hacemos mayores, y traemos lo que hemos aprendido por el camino. Traemos ganas de jugar, pero, a la vez, traemos aburrimiento por los viejos clichés. Desafortunadamente, también traemos poco tiempo, pero tenemos ganas de vivirlo intensamente y no perderlo con distracciones absurdas...

El día que los "grandes" del sector sigan la línea que está marcando Nintendo, sí que supondrá una nueva generación de entretenimiento. Hasta ese momento, observaré desde mi barrera portátil. Ya me avisais cuando pase algo interesante fuera de ella.

Julián Martínez

Muchas veces idealizamos los juegos por pillarnos en un momento, digamos, "sensible", mientras que, al haber visto muchos, todo nos "suena". Los gráficos se parecen a tal juego, las armas son como las de aquel tan chulo... Lo mismo ocurre con las películas y los libros, pero no por ello hay que dejar de reconocer el valor de muchas apuestas, arriesgadas en muchos casos, que nos dan tanto que hablar en EDGE.



Tema: El mito de Hamlet

Se ha dicho que nadie querría jugar a un juego de *Hamlet*, porque estás condenado a morir desde el principio. Aparte de que ya existe un juego *Hamlet* y que la gente juega con él, hay algo más también equivocado en esta concepción de los videojuegos. *Metal Gear Solid* como ejemplo. Te pasas una buena parte del juego con preparativos previos. ¿Es que acaso en mi segunda partida me saltaría esa parte y me inclinaría por un final más fácil? No. No me dan elección y no me importa en absoluto.

Nunca me importaron las princesas que se supone tengo que salvar. Lo único que me importa son las tareas y las acciones que ponen ante mí los diseñadores.

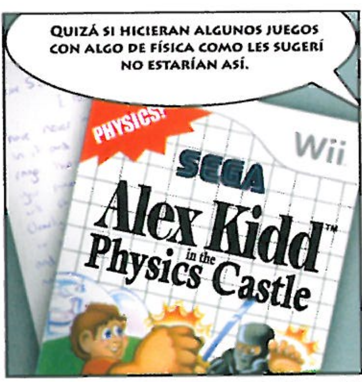
Freethinker

Gracias por estropearme el juego.

Bombfrog

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid

















El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge

Edge y Joytech

SORTEAN

13 periféricos



❑ 5 Cables Fusion XT1080 HDMI

Da vida a los juegos en alta definición y películas Blu-ray. Suministra señales de audio y vídeo con una calidad insuperable y una claridad asombrosa en televisores y plasmas de alta definición. Permite full HD a 1080p (inclusive) y es compatible

❑ 5 Ventiladores especiales Fusion Cooling Fan

Diseñado para proteger la PS3 durante largas sesiones de juego, impedirá que el juego y la consola se calienten demasiado. Su funcionamiento es silencioso. Está diseñado exclusivamente para la PlayStation 3. Se acopla a la consola y mantiene baja la temperatura a través de tres unidades alimentadas por USB. No necesita fuente de alimentación externa.

❑ 3 Packs de cables Fusion

Cada pack incluye: un cable por componentes para resoluciones hasta 1080i y conectores de sonido estéreo adicionales. Otro digital óptico, que reproduce un sonido digital multicanal de la máxima calidad, y el cable ethernet, para la conexión a la PlayStation Network de PS3. Ideal para los propietarios de televisores o monitores compatibles con alta definición.



CÓMO PARTICIPAR:

Basta con responder a esta pregunta: ¿En qué pantalla juegas con tu consola?

❑ Televisor de tubo catódico. ❑ Monitor. ❑ LCD HD Ready. ❑ LCD Full HD.
❑ Plasma HD Ready. ❑ Plasma Full HD.

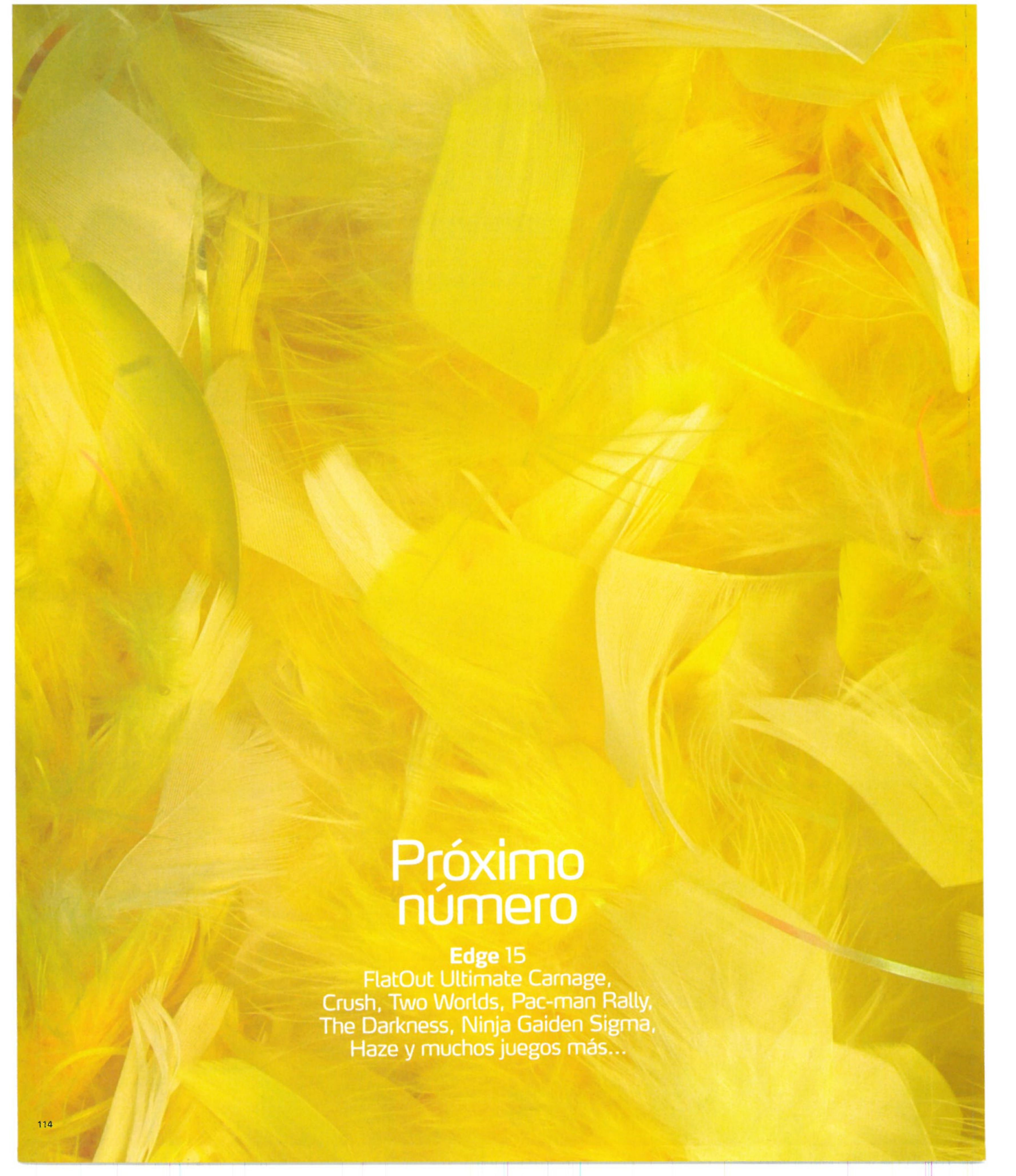
¿Qué revistas de juegos compras de forma habitual?

❑ Playstation (Revista Oficial) ❑ Superjuegos Xtreme
❑ Nintendo acción (Revista Oficial) ❑ Computer Hoy Juegos
❑ Micromanía ❑ Edge (versión inglesa) ❑ Hobby Consolas
❑ Otras (escribe cuál, por favor)
....
....

Nombre: .... Apellidos: ....
Tel.: .... Dirección: ....
C.P.: .... Población: ....
Provincia: .... Edad: ....
E-mail: ....

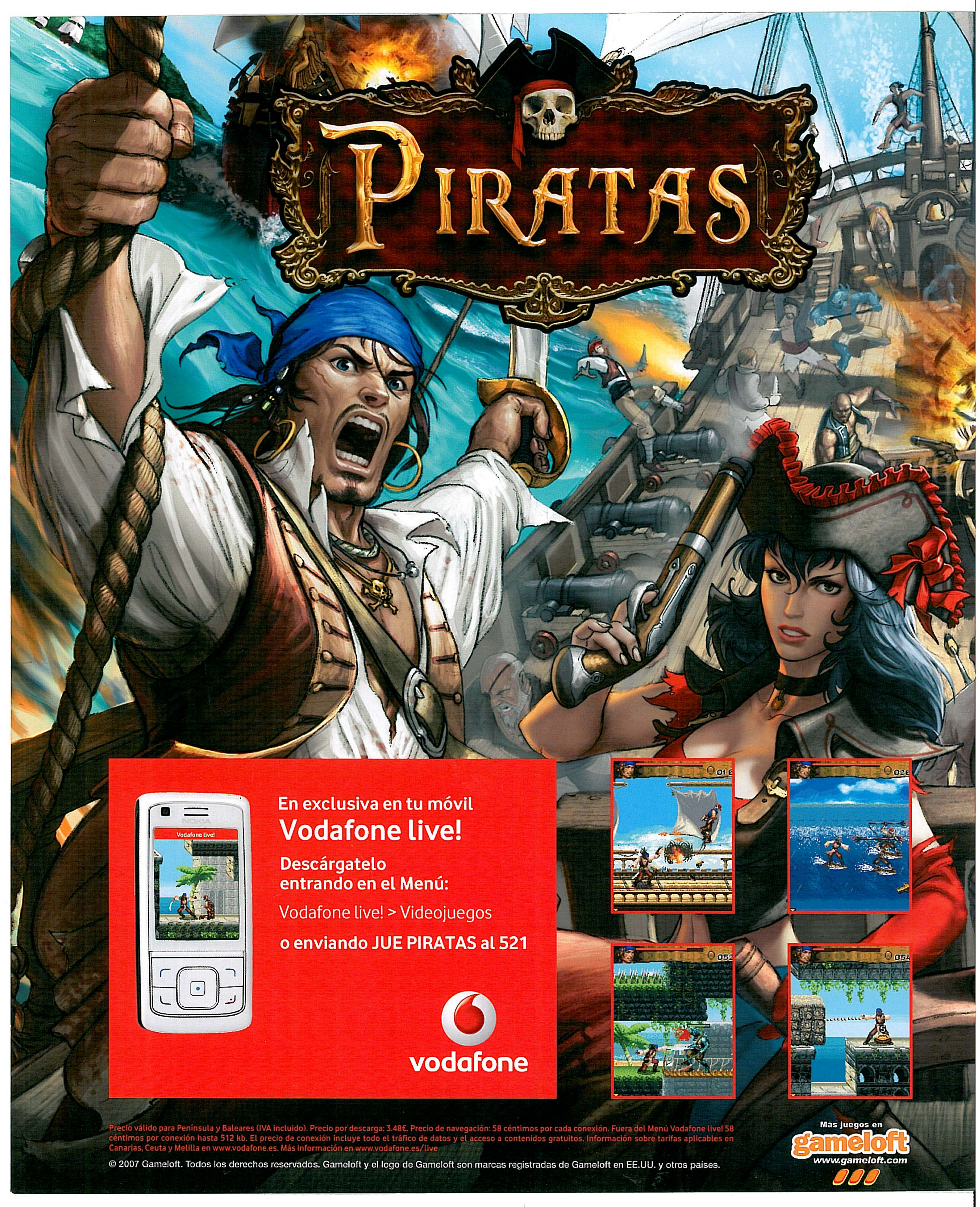
Quiero participar en el sorteo de (indicar sólo uno): ❑ Cables HDMI ❑ Pack de cables ❑ Ventilador para PS3

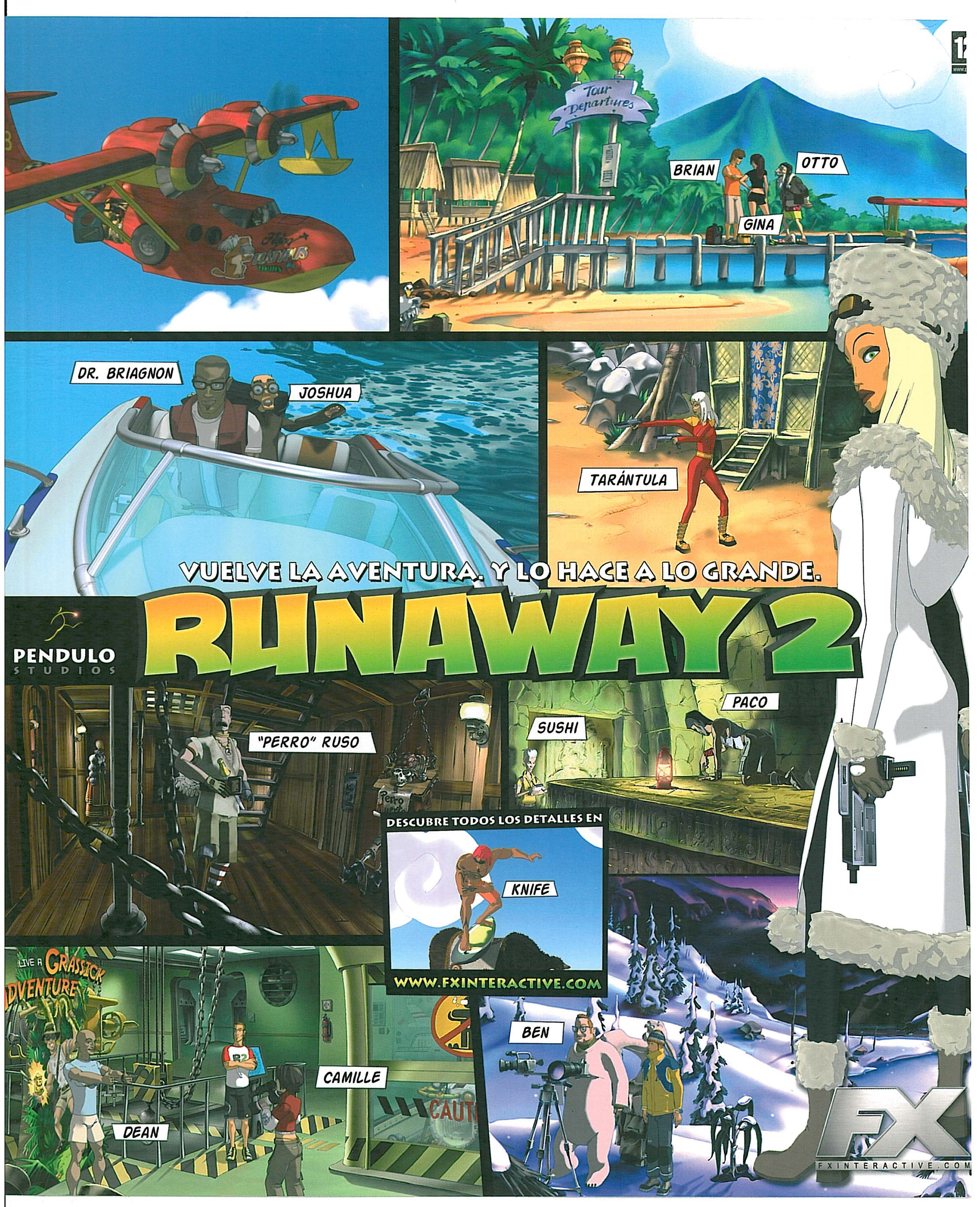
Recorta y envía este cupón a Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Si has acertado, entrarás en el sorteo de los reproductores multimedia arriba indicados. Sólo un cupón por persona. El resultado saldrá publicado en el número 16 de EDGE



Próximo número

Edge 15
FlatOut Ultimate Carnage, Crush, Two Worlds, Pac-man Rally, The Darkness, Ninja Gaiden Sigma, Haze y muchos juegos más...


PIRATAS
Vodafone live!
En exclusiva en tu móvil
Vodafone live!
Descárgatelo
entrando en el Menú:
Vodafone live! > Videojuegos
o enviando JUE PIRATAS al 521
vodafone
Precio válido para Península y Baleares (IVA incluido). Precio por descarga: 3.48€. Precio de navegación: 58 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 58 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Información sobre tarifas aplicables en Canarias, Ceuta y Melilla en www.vodafone.es. Más información en www.vodafone.es/live
© 2007 Gameloft. Todos los derechos reservados. Gameloft y el logo de Gameloft son marcas registradas de Gameloft en EE.UU. y otros países.
Más juegos en
gameloft
www.gameloft.com



Tour Departures
BRIAN
OTTO
GINA
DR. BRIAGNON
JOSHUA
TARÁNTULA
VUELVE LA AVENTURA. Y LO HACE A LO GRANDE.
PENDULO STUDIOS
RUNAWAY 2
"PERRO" RUSO
SUSHI
PACO
DESCUBRE TODOS LOS DETALLES EN
KNIFE
WWW.FXINTERACTIVE.COM
LIVE A GRASSICK ADVENTURE
BEN
CAMILLE
DEAN
FX
FXINTERACTIVE.COM